

Club Nintendo

Street Fighter II
SNES

The Legend of Zelda: A Link to the Past
SNES

Batman: Return of the Joker
NES
Game Boy™

Super Mario Land 2
Game Boy™

Volume 4 -1992 Edition 6

Vous trouverez ci-dessous la liste des jeux actuellement disponibles sur votre console Nintendo.



Achetez vos consoles et jeux Nintendo en France pour qu'ils soient compatibles avec le codage de votre téléviseur, qui est en Secam. Assurez-vous que les produits que vous achetez portent le sceau de qualité Nintendo. Tout produit ne portant pas ce sceau peut gravement endommager votre matériel et vous ferait perdre le privilège de la garantie Nintendo.

NES

Série Action

Bad Dudes
Batman
Batman – Return of the Joker
Blue Shadow
Bugs Bunny Birthday Blow Out™
Burai Fighter
Captain Planet
Captain Skyhawk
Crack Out
Donkey Kong Classics™
Double Dragon
Double Dragon II
Double Dragon III
Dragon Ball
Duck Tales™
The Flintstones
Gauntlet II
Gremlins 2
High Speed
Hook
Hunt for Red October
Isolated Warrior
Jackie Chan's Action Kung Fu
Kabuki - Quantum Fighter
Little Nemo - The Dream Master
Low G Man
Mega Man 2
Mega Man 3
New Ghostbusters II
New Zealand Story
Operation Wolf
Power Blade
Rainbow Islands
Rescue Rangers
Robocop 2
Rollergames
Shadow Warriors
Simpsons
Snake Rattle N' Roll
Star Wars
Terminator II
Top Gun - The Second Mission
Totally Rad

Série Stratégie

Adventures of Lolo 2
Boulder Dash
Bubble Bobble
Dr. Mario
Godzilla
Kickle Cubicle
Mario & Yoshi
Solstice
Tetris

Série Sport

Blades of Steel™
Days of Thunder
Four Player Tennis
Goal
Hyper Soccer
Jack Nicklaus Championship Golf
Kung Fu
Lunar Pool
NES Open Golf Tournament
Punch-Out!!™
Road Fighter
Skate or Die
Ski or Die
Super Off Road
Super Spike V'Ball
Track & Field II
Turbo Racing
World Cup
WWF Wrestlemania Challenge

Série Aventure

Addams Family
Adventure in the Magic Kingdom
Adventure Island II
Adventure of Link
Battle of Olympus
Blaster Master
A Boy and His Blob
Chevalier du Zodiaque
Dragon's Lair
Faxanadu™
Legend of Zelda™
Maniac Mansion
Mission Impossible
New Ghostbusters 2
Rad Gravity
Paperboy 2
Shadowgate
Snake's Revenge
Super Mario Bros.™
Super Mario Bros. 2™
Super Mario Bros. 3™
Swords & Serpents
Tale Spin
Tiny Toons
Tom and Jerry
Wizards and Warriors 3

A Venir

Lemmings
The Simpsons - Bart Vs The World

GAME BOY

Addams Family
Adventure Island
The Amazing Spiderman
Balloon Kid™
Batman
Batman – Return of the Joker
Blades of Steel
Boulder Dash
Boxxle
Bubble Bobble
Bubble Ghost
Bugs Bunny Crazy Castle™
Burai Fighter Deluxe
Burger Time Deluxe
Caesar's Palace
Castlevania
Chase HQ
Choplifter II
Double Dragon
Double Dragon II
Dr. Mario
Duck Tales™
Dynablaster
F-1 Race
Football International
Fortified Zone
Fortress of Fear
Gargoyle's Quest
Gauntlet II
Ghostbusters 2
Golf
Gremlins 2
Home Alone
Hook
Hunt for Red October
Hyper Lode Runner
Kid Icarus
Kung Fu Master
Marble Madness
Mario & Yoshi
Mega Man World
Mercenary Force
Metroid II
Mickey Mouse™
Motocross Maniacs
Navy Seals
Nemesis
Othello
Pacman
Paperboy
Paperboy 2
Pinball - Revenge of the Gator
Prince of Persia
Probotector
Q*Bert
Radar Mission
The Rescue of Princess Blobette
Robocop
R Type
Shadow Warrior
Side Pocket
The Simpsons
Skate or Die
Sneaky Snakes
Snoopy's Magic Show
Solomon's Club
Super Mario Land™
Super Mario Land 2™
Super RC Pro-Am
Teenage Mutant Hero Turtles
Teenage Mutant Hero Turtles II
Tennis™
Terminator II
Tiny Toons
Track Meet
Trax
WWF Superstars

A Venir

Kirby's Dreamland
The Simpsons - Bart Vs. The Juggernaut

SUPER NINTENDO

Addams Family
Castlevania IV
F-Zero
Final Fight
Lemmings
Paperboy 2
Rival Turf
Sim City
Street Fighter 2
Super Adventure Island
Super Ghouls N Ghosts
Super Probotector
Super R-Type
Super Smash TV
Super Soccer
Super Tennis
Teenage Mutant Hero Turtles IV
Top Gear
UN Squadron
WWF
Zelda III - A Link to the Past

A Venir

Actraiser
Another World
Axelay
Bart's Nightmare
Blazing Skies
Krusty's Super Fun House
Pilotwings
Robocop 3
Super Aleste
Super Mario Kart



BP 14,
95311 Cergy Pontoise Cédex,
France,
SOS: (16-1) 34.64.77.55
3615 Nintendo



Lettre de Super Mario

Noël est proche et, pour vous aider à le célébrer dignement, nous avons préparé pour vous une magnifique hotte de jeux! Toutes les consoles Nintendo (Super NES, NES et Game Boy™) regorgent de nouveautés plus excitantes les unes que les autres!

Nous avons réussi à faire tenir, dans cette édition de Noël, douze articles sur la Super NES, dont un sur **"Street Fighter II"**, le jeu le plus attendu de tous et qui devrait tout balayer sur son passage. Avec son système de commandes très complet, la diversité des personnages et ses graphismes stupéfiants, ce jeu devrait être en tête de toutes les listes de cadeaux! Ne vous tracassez pas, il y a beaucoup d'autres jeux qui justifient une attention similaire; citons entre autres, les extraordinaires **"Teenage Mutant Hero Turtles IV - Turtles in Time"**, **"The Legend of Zelda - A Link to the Past"**, **"Lemmings"**, **"Super Probotector"** et **"Super Ghouls 'n Ghosts"**. Notre objectif de fournir des jeux de qualité pour tous les goûts n'a jamais été si bien rempli!

Les dessins animés dominent le monde toujours en mouvement de la NES, avec des titres comme **"Tiny Toons"**, **"TaleSpin"** et **"Tom and Jerry"** qui sont tous trois des jeux passionnants et captivants! Les techniques utilisées pour les jeux 16 bits devenant de jour en jour plus pointues, les programmeurs peuvent laisser libre cours à leurs rêves les plus fous et les transcrire pour la NES; vous pourrez donc vous régaler avec des cartouches de jeu de meilleure qualité, offrant plus de profondeur et de diversité. Pour comprendre ce que je veux dire, je vous conseille de tester le graphisme et la parfaite maniabilité de ce trio de dessins animés ainsi que ceux de l'extraordinaire **"Batman: Return of The Joker"**!

Mais ce n'est pas tout! Vous aurez encore mieux avec l'arrivée de mon fabuleux nouveau jeu, **"Super Mario Land 2"**! Il corrobore vraiment ce que je viens d'expliquer par l'intense activité des six mondes à franchir, et la finesse incomparable de ses graphismes et de sa bande sonore! Des améliorations que vous avez déjà pu constater sur le Game Boy™! Celui-ci bénéficie également de six nouveaux titres, dont **"Prince of Persia"** au thème inédit, le stupéfiant **"Batman: Return of The Joker"** et une autre de mes aventures, **"Mario & Yoshi"**, un fantastique nouveau jeu d'énigmes!

Il ne me reste plus qu'à remercier chacun d'entre vous pour m'avoir procuré encore bien du plaisir durant cette dernière année et à vous souhaiter un bon Noël ainsi qu'une excellente Bonne et Heureuse Nouvelle Année!

Président: Super Mario. Editeur: Mark Smith. Art: Catalyst Publishing. Nintendo Co., Ltd. Imprimerie: Catalyst Publishing, Angleterre. Bureau d'édition France: Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex, Tél:16 (1) 34 64 77 55. Minitel: 3615 code Nintendo. Bureau d'édition Club Nintendo: Belgique Trade Mart BP 271,1020 Bruxelles, Tel: 02/478 92 08

Sommaire

NES Revue de Titres

Super NES Revue de Titres

Game Boy Revue de Titres

Trucs et Astuces

Le Coin des Joueurs

Au sujet du Club Nintendo Voir pages centrales



Tiny Toon


Dizzy Devil


Plucky Duck


Furrball


Buster

Les Tiny Toons, ces adorables petites créatures du Pays des Dessins animés, ont besoin de votre aide. Ces membres de la dernière génération de l'animation ont d'héroïques ancêtres, mais dans cette aventure, ils sont tout seuls et vont avoir besoin de vous!

Mad Max!

Montana Max, riche et diabolique crapule, a kidnappé la très délicate Babs Bunny et la retient captive dans sa somptueuse demeure. Il n'est pourtant pas réputé pour sa chaleureuse hospitalité! En découvrant ce qui est arrivé à Babs, Buster réunit quelques amis pour l'aider dans son long et périlleux voyage parmi les niveaux régis par "Acme".

Mieux Vaut Etre Prêt à Tout!

La petite troupe de Buster est prête à tout. Presque rien ne leur est impossible grâce aux aptitudes individuelles de chacun.

Plucky Duck – Ce malicieux petit canard s'avère très précieux lorsque vous atteignez l'Océan Mouvant, car il est un excellent nageur et possède également la capacité de voler sur de courtes distances. Etonnamment utile!

Dizzy Devil – Dizzy est un rapide et ses déplacements en trombe lui permettent de briser facilement tous les barrages. Les ennemis sont impuissants devant la force de son attaque en vrille.

Furrball (Boule de Poils) – Ce félin agile peut explorer des zones que personne ne peut atteindre, grâce à son habileté à grimper et à s'accrocher. C'est un personnage extrêmement doux dont il ne faut pas sous-estimer l'importance pour votre quête.

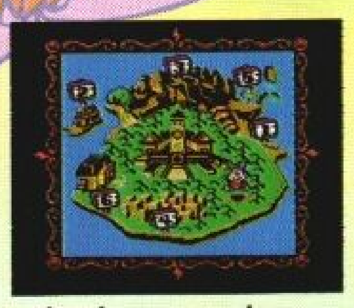
Buster – Sans aucun doute, c'est lui le leader... Il est indéniable qu'il éprouve un doux penchant pour Babs. C'est un garçon vraiment charmant qui fera tout pour la délivrer.

Babs ou "Boum"!

Le groupe des Tiny Toons a un long voyage devant lui, parsemé de pièges, de dangers et d'ennemis. Choisissez soigneusement vos personnages pour chaque niveau, en vous remémorant les obstacles et le terrain. Vous pouvez toujours récupérer un "Toon-Around" si vous devez changer de personnage en cours de jeu.

La vie de Babs est entre vos mains, alors ramenez-la avant qu'elle ne serve de déjeuner au requin! Nous avons rassemblé quelques astuces qui vous aideront dans certains niveaux des mondes...


Attention aux goules dans le Terrain des Hurlements!


Abordez un monde nouveau truffé d'aventures!


Pour trouver des objets supplémentaires, crevez les ballons.


Un petit coup de pouce de vos compagnons!

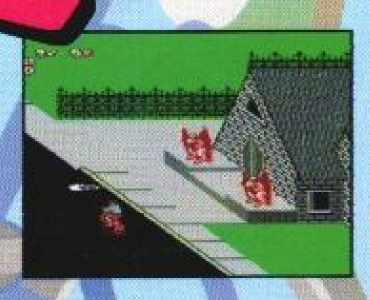
PAPERBOY 2™

Enfourchez votre vélo!

Voici votre chance de gagner un peu d'argent de poche supplémentaire! Cette suite du célèbre "Paperboy" vous permet rentrer dans le vif de l'action et de vous battre pour distribuer les journaux à vos abonnés en dépit d'obstacles variés et de rencontres plus ou moins excentriques. Tous s'acharnent à rendre votre travail aussi difficile que possible!

RECHERCHONS!

LIVREUR DE JOURNAUX (garçon ou fille) POUR LA DISTRIBUTION DU MATIN. PONCTUALITE ET TENUE CORRECTE EXIGEES. S'ADRESSER ICI.

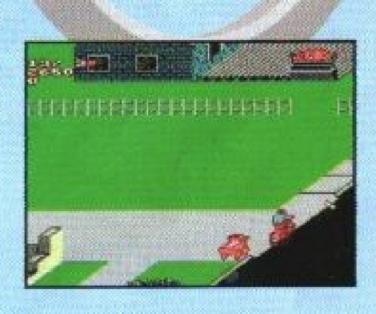




Tournée de Easy Street

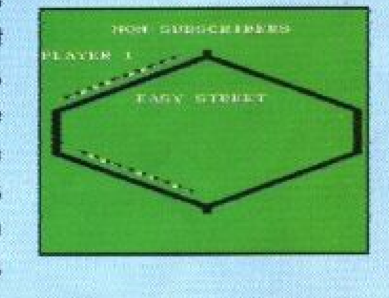
Maintenant que vous avez obtenu ce poste de haute responsabilité, vous devez lutter pour parvenir à distribuer les journaux. La satisfaction de tous vos abonnés est la règle du jeu, mais cela ne va pas être facile avec le capharnaüm qui se prépare. Chiens irascibles, Gargouilles au souffle brûlant et landaus emballés semblent s'être ligués contre vous... et ce ne sont que quelques-uns des problèmes que vous rencontrerez durant votre tournée.

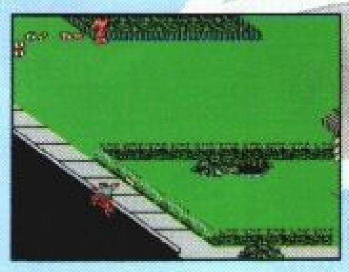
Les clients annuleront leur abonnement si la distribution n'est pas assurée chaque jour. Et, si vous avez l'habitude de défoncer leurs fenêtres, ils changeront certainement de fournisseur... Un "parcours sans faute" vous garantit moult points de bonus et une vie supplémentaire vous récompense de vos vaillants efforts. Si vous réussissez à tenir une semaine toute entière, une nouvelle tournée vous sera attribuée; mais, attention! car elle sera encore plus démentielle que la précédente!



Du travail bien fait

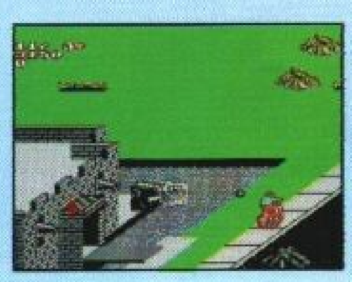
"Paperboy 2" pullule de rebondissements, dès que vous commencez à descendre Easy Street (rue facile) parmi les rampes et les bornes du parc à bicyclettes. Vous ne vous ennuierez jamais et la fonction "Password" (mot de passe) vous permettra de reprendre la partie au point où vous l'avez laissée. Si vous aviez rêvé de travailler dans les médias, ce jeu est peut-être votre chance!







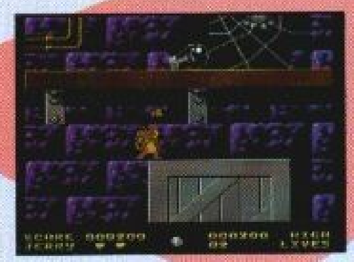




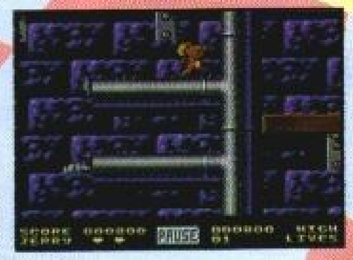


TOM & JERRY™

Il y a une Souris dans la Maison!

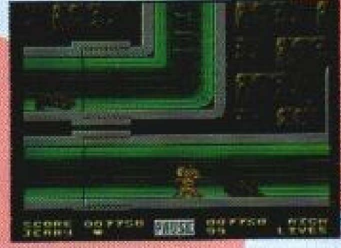


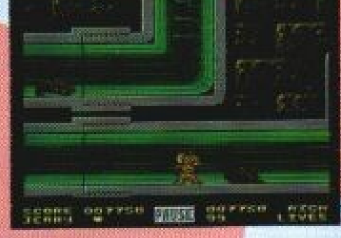
Réunissez tous les morceaux de fromage que vous trouvez pour vous donner de l'énergie.



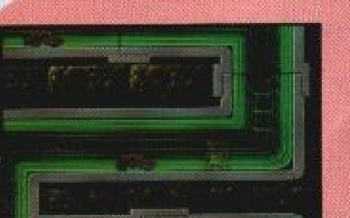
Oh là là! D'autres cabrioles folles vous attendent dans cette brillante adaptation pour NES de ce classique des dessins animés. Retrouvez le chat et la souris dans une poursuite endiablée des plus comiques, tandis que Jerry s'ingénie à arracher son neveu Tuffy des griffes malfaisantes de Tom.

La seule manière de s'en sortir est de grimper



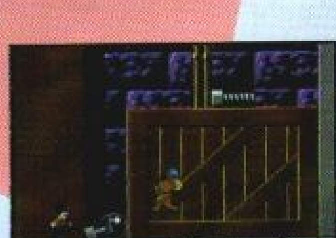


Jerry doit se frayer un chemin dans sa maison, depuis la cave jusqu'au grenier, où Tom a enfermé le petit Tuffy dans une malle. il doit passer par tous les étages et parcourir un nombre impressionnant de pièces. Chaque situation est source de dangers, depuis la cuisine infestée de cafards jusqu'à la salle de bains envahie de rongeurs! Voici quelques trucs pour vous aider.



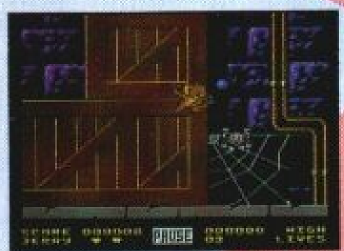
Les objets et les armes qui arrivent en grand nombre sont toujours les bienvenus!





Puissance miniature

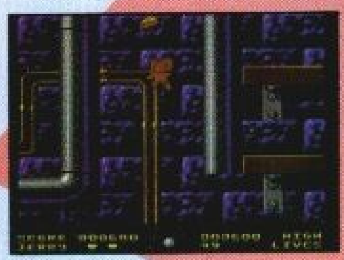
Etre une petite souris présente des avantages appréciables. Cela permet à Jerry de se glisser dans les plus petits coins et recoins qu'il rencontre sur sa route au cours de la partie. Il peut utiliser les canalisations comme un raccourci intéressant pour arriver jusqu'à la cuisine, ou bien se nicher dans l'espace confiné des cavités murales. Malheureusement sa taille lui donne un léger désavantage lorsqu'il rencontre Tom à la fin de chaque zone. Utilisez votre adresse, votre rapidité et votre agilité pour venir à bout de la menace de ce félin.



Venez à bout de tous les ennemis aussi rapidement que possible, puis continuez votre chemin.

Attention! Tuffy est là!

L'action de ce jeu est ingénieuse et fait diablement appel à votre technique et à votre savoir-faire. Jerry est un personnage décidé et votre aide lui sera précieuse dans cette fabuleuse aventure animée, durant laquelle il doit atteindre le grenier pour libérer le pauvre petit Tuffy.

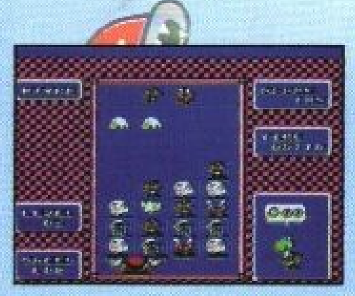


Explorez chaque zone... Vous ne savez jamais ce que vous pouvez y découvrir!



YOSHI™

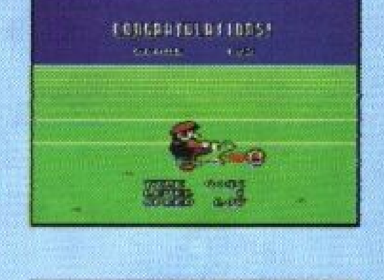
Hello! Que les fanas d'énigmes attrapent la manette de jeu de leur NES et se tiennent fin prêts à faire travailler leurs cellules grises. Sur les traces de "Tetris", ce nouveau titre vous tiendra solidement vissé au bord de votre siège! Vous allez devoir vous creuser les méninges pour résoudre l'avalanche de mystères qui va déferler sur votre écran!



Des visages familiers

Tous ceux qui ont joué à "Super Mario Bros" reconnaîtront instantanément la distribution de ce super jeu! Un bijou! Vous y retrouvez tous les méchants rencontrés précédemment par Yoshi, depuis les plantes carnivores qui ne pensent qu'à s'empiffrer de Mario, jusqu'aux fantômes qui vous donneront froid dans le dos... Tous les personnages sont plus menaçants les uns que les autres... mais ne vous laissez pas intimider et n'ayez de cesse avant d'avoir vidé l'écran de ces démons maudits.





Pour diriger Mario

Comme dans tous les grands jeux de ce type, vous devez vider l'écran en vous agitant frénétiquement pour faire correspondre les différents personnages. Ils tombent à une vitesse phénoménale du sommet de l'écran et Mario se trouve dans la partie inférieure de celui-ci, bien décidé à vous prêter main forte, et vous en avez bien besoin! Pendant la chute des personnages, Mario peut changer les piles qui se trouvent en dessous pour les faire correspondre avec les boîtes qui sont en train de descendre. En empilant deux personnages identiques l'un par dessus l'autre, ils seront détruits tous les deux. Vous pouvez vraiment apporter votre aide en dirigeant bien la manoeuvre...! C'est rapide, c'est amusant et cela tient vos vieilles cellules grises en alerte! Vous pouvez varier le rythme auquel vous jouez, mais nous vous suggérons de commencer par le commencement et de vous exercer régulièrement!

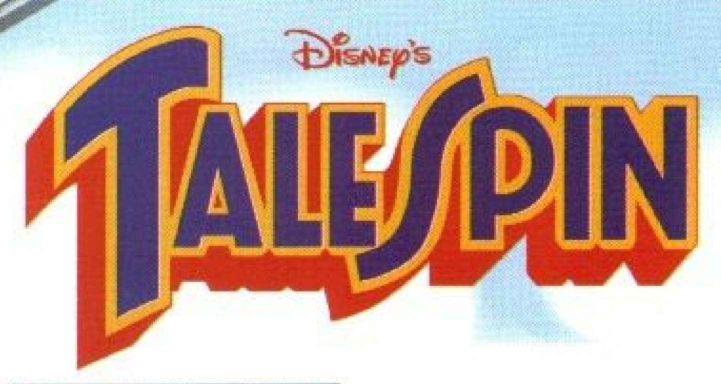
Vous pouvez reconstituer un oeuf de yoshi et obtenir des points bonus. Voici la recette: prenez deux morceaux d'un oeuf et faites-les correspondre sur n'importe quelle ligne. Les personnages se trouvant sur la ligne entre les deux parties de l'oeuf sont immédiatement détruits!



Si vous recherchez un jeu faisant appel à votre réflexion tout en continuant à entraîner la rapidité de vos réflexes, vous ne vous tromperez certainement pas en choisissant "Mario & Yoshi". Quel que soit votre âge, des heures de recherche et de distraction vous attendent en compagnie de vos vieux amis Nintendo.

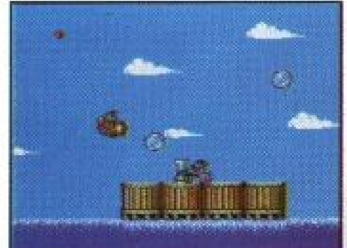


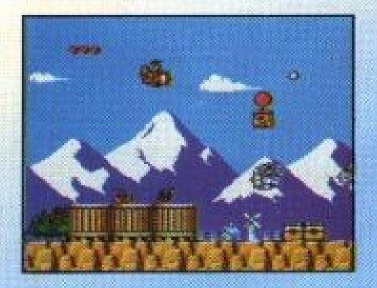




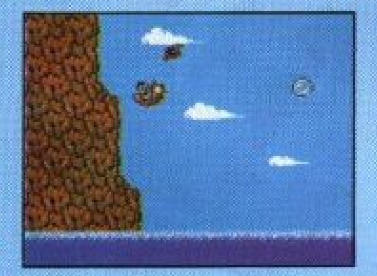
Vers les sommets avec Talespin!

Dès que vous sautez dans le cockpit du Mini-Zingallo et que vous vous envolez très haut et très loin dans cet autre super titre NES de Disney, le ciel est votre seule limite!

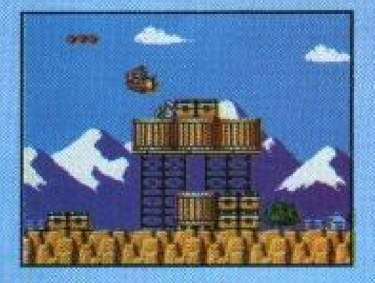












Cette adaptation de haut vol de la série animée de Disney est véritablement truffée de défis et d'actions, qui mettront à l'épreuve des experts les plus aguerris! Une chose est certaine, il ne s'agit pas d'une partie de plaisir; notre adorable hôte, Baloo, n'est pas seul à suivre l'itinéraire régulier de son cargo. Don Carnage et ses pirates du ciel sont là pour l'intercepter, ce qui rend ce vol beaucoup plus dangereux!

On décolle !!

"Talespin" comprend au total 8 niveaux torrides, tous bondés de dangers redoutables qu'aucun pilote ne devrait avoir à affronter... mais Baloo n'est pas un pilote ordinaire. Ses aptitudes aéronautiques le maintiendront en parfaite condition pour cette aventure époustouflante qui laisserait pantois le commun des mortels!

Dans le premier niveau, vous vous retrouvez volant au-dessus des mers, avec nombre d'héli-subs pour vous mettre en échec. Faites attention lorsque vous croisez les paquebots. Dans le deuxième niveau, le terrain de base-ball est l'endroit où vous devrez veiller aux jets de balles capricieux! Sous le terrain, vous devrez trouver votre chemin dans un labyrinthe si vous voulez poursuivre cette aventure!

En cours de route, Baloo doit récupérer plusieurs choses qui lui seront toutes d'une grande utilité. Les coeurs lui assurent une longévité plus importante et les fruits ramassés lui procurent des tonnes de points supplémentaires. Si vous avez de la chance, vous pourrez même découvrir des niveaux de bonus secrets...

Vérifications Avant le Vol

Il est essentiel pour la progression de Baloo qu'il récupère le frêt des caisses et sacs d'argent au hangar. A chaque fin de niveau, il doit faire une pause pour réparer et améliorer son avion. Plus il amassera d'éléments en vol, plus il pourra dépenser pour mettre son avion en condition de combat. Baloo peut acheter beaucoup d'articles pour améliorer le Mini-Zingallo, par exemple un nouveau moteur pour accroître sa vitesse en vol, un nouveau fuselage pour augmenter la durée de vie de son engin ou encore accroître sa puissance de feu (très utile pour se mesurer plus efficacement avec des ennemis volants). Quel que soit votre choix, vous ne regretterez pas la dépense.

De la Débrouillardise!

Co-piloter le Mini-Zingallo avec Baloo vous garantit des heures de divertissement. Ce jeu nécessite un très bon contrôle de la manette de jeu lorsque vous combattez pour obtenir la suprématie des cieux, contre le diabolique Don Carnage et sa bande. Espérons que vous n'avez pas le vertige!

BATMAN™ RETURN OF THE JOKER™



Une nouvelle chauve-souris réside dans le beffroi de la Cathédrale de Gotham.

Batman est de retour! A nouveau, le mystérieux Héros à la cape sombre a surgi de nulle part, attiré par les farces habiles et démoniaques du Joker, l'ennemi public numéro un. Le Chevalier Noir doit une fois encore faire appel à ses pouvoirs pour combattre la menace insensée qui met en péril l'existence même de Gotham City...

Il n'y a pas de quoi rire!

Comme dans le premier "Batman", notre justicier en Cape se mesure au Joker, dont l'étrange sens de la plaisanterie fait des ravages à travers la ville. Batman doit réussir là où les autres ont échoué. Il aura vraiment besoin de faire appel à tous ses talents d'homme-chauve-souris pour réussir à survivre dans ces sept étonnantes étapes et ces quinze niveaux! Que ce soit dans la Cathédrale de Gotham, les montagnes neigeuses ou au coeur d'une base militaire, Batman doit venir à bout des multiples engins démoniaques que le Joker a conçus, tout en se mesurant à ses acolytes diaboliques. L'aventure atteindra son paroxysme lorsque vous rencontrerez finalement le Prince du Crime sur l'Ile Ha-Ha-Hacienda: ça va chauffer!



Les instruments de Batman.

Les armes de Batman

En plus de sa vitesse légendaire et de son incroyable agilité, Batman dispose d'un véritable arsenal dont il peut se servir durant la partie. Donnez des coups dans les boîtes et les caisses pour découvrir l'icône des armes; ensuite, tirez dessus pour changer d'arme.

C - Cross Bow (Arbalète) - Une arme très puissante qui fait des ravages chez l'adversaire mais se recharge lentement.

N - Neutraliser (Neutraliseur) - Il émet un courant électrique qui choquera certainement les ennemis!

S - Shield Star (Etoile Bouclier) - Elle vous permet de tirer des fléchettes tri-directionnelles. C'est une arme fantastique pour se tirer d'une attaque venant du dessus.

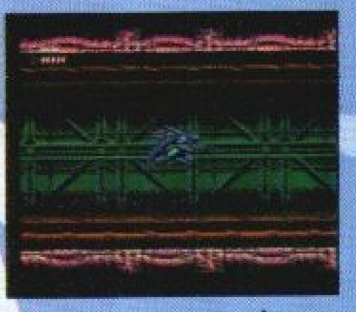
B - Batarang - Le bon vieux Batarang fonctionne comme un boomerang, revenant sur Batman après avoir été lancé contre les ennemis à l'écran.

Clac!

La vitalité extraordinaire de ce jeu est indiscutable! Il est bondé d'actions et aucun quartier de Gotham City n'est épargné. La personnalité hypocrite du Joker est bien connue, mais il n'est certainement pas invincible. Batman a déjà déjoué ses plans; peut-il maintenant permettre au Joker de se moquer de lui?



Les dangers de l'entrepôt pourraient bien venir à bout de votre résistance.



Prenez votre envol et détruisez les mécanoïdes.



Resterez-vous de glace devant ces pentes glissantes?



Pas de quoi rire!!

U.N. SQUADRON

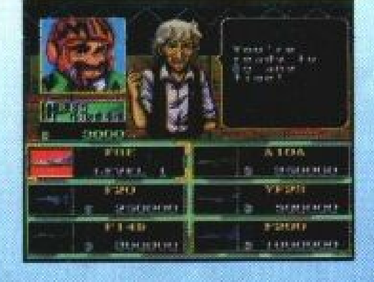


Tour de contrôle à Un Squadron. Veuillez vous diriger vers AREA 88 et détruire l'installation ennemie. Votre mission consiste à réduire à néant la partie avant du Projet 4, à l'est de votre localisation actuelle. Notre percée en territoire ennemi dépend de votre réussite. La destruction totale de cette cible est une priorité. Echappez à la détection des radars et effectuez une approche à faible altitude. Mission prioritaire. Le succès est impératif. Terminé.



Nouvelle journée, nouveau combat pour les pilotes de UN Squadron qui décollent rapidement vers les cieux pour participer à un mitraillage d'une extravagance et d'une violence incroyables!

Dans le Hangar



Avant de pouvoir entrer dans le coeur de l'action, vous devez préparer le terrain et vous mettre en condition pour affronter cette mission prioritaire.

Co-équipiers – Choisissez 3 pilotes pour vous épauler.









Shin Kazama – Les aptitudes de Shin et son désir d'apprendre sont des atouts importants. Il peut maîtriser tous les systèmes d'armes très rapidement et il augmente son niveau de puissance plus vite que ses co-équipiers.



Mickey Scymon – Mickey a une dextérité incroyable et il est renommé pour sa capacité à utiliser simultanément plusieurs armes. Sa connaissance des armes spéciales peut s'avérer très utile.

Greg Gates – Greg est un vétéran. Le nombre de ses combats est considérable. C'est un gaillard robuste qui se remet très rapidement de ses blessures.

N'oublions pas McCoy, le chef d'équipe. Il vous aidera à sélectionner votre avion et vos armes.

Nuages et Embouteillages!

L'espace aérien au-dessus de l'AREA 88 est le cauchemar des aiguilleurs du ciel. Projet 4 a envoyé plusieurs escadrilles pour vous expédier illico-presto vers la terre ferme. Vous devez être très agile pour guider votre avion à travers leurs assauts implacables, sinon on n'entendra plus jamais parler de vous!

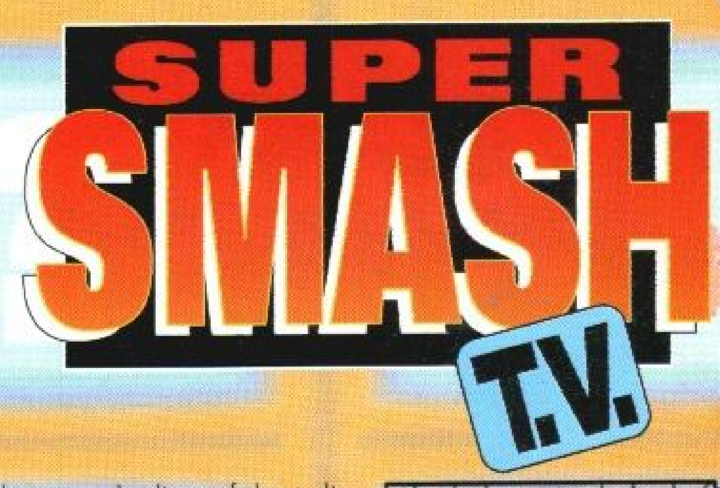
Des P-UPS apparaissent tout au long du jeu. Ramassez-les pour augmenter votre puissance, soit directement, soit en accroissant la réserve d'argent placée sur votre compte. L'argent s'avère très utile lorsque vous rendez une visite au hangar après chaque section car il vous permet d'acheter de meilleurs avions et des armes plus efficaces.

A la fin de chaque section, vous devrez affronter un gardien redoutable, bien décidé à défendre le territoire que vous avez envie d'envahir: le combat qui vous oppose est à chaque fois terrible!

Voler face au danger

"UN Squadron" est composé de dix niveaux passionnants, de la meilleure veine. Les missions, qui vous sont proposées vont des simples raids de bombardement des premiers niveaux... jusqu'aux duels à haute altitude contre les combattants les plus chevronnés du Projet 4. Vous pouvez effectuer les missions dans l'ordre que vous voulez en sélectionnant les coordonnées sur la carte durant le briefing. Toutes les missions sont importantes pour votre campagne, vous devez donc planifier soigneusement votre itinéraire!

Soyez prêt!



Super Smash TV est une étonnante conversion d'un jeu qui a remporté dans le monde entier un succès fou sur les bornes d'arcade! Certaines séquences de shoot'em up vous rendront chèvre! Que vous réussissiez ou non à gagner, ce jeu va certainement vous prendre tout entier et vous faire passer des heures d'une violence intense!



Plus c'est mauvais, plus ça rapporte!

Vous êtes le seul et unique concurrent du super-jeu du futur, Smash TV! Vous avez carte blanche! et tout ce que vous faites sous la lumière crue des projecteurs est béatement regardé par des millions de téléspectateurs avides de sensations fortes.

Vous devez franchir les différentes étapes de Smash TV. Les studios dans lesquels vous évoluez sont littéralement envahis par des hordes de mutants fous et de fans mécanoïdes. Vous devez tout à la fois vous dégager de ces êtres immondes, hostiles et innombrables, et faire le tour du studio pour décrocher les prix extraordinaires que vous voyez apparaître devant vos yeux ébahis! Magnétoscopes, grille-pain et voiture aux chromes étincelants vous tendent les bras... Si vous réussissez à franchir assez rapidement le niveau!

Heureusement, vous trouverez des armes qui vous seront bien utiles! Grenades, bombes et roquettes vous permettront de vous tirer des situations les plus délicates. Rien ne pourra plus vous arrêter.

La réussite

Il n'y a pas une minute à perdre et vous n'avez pas la moindre chance de dire un petit bonjour à votre maman. Avant que vous ayez eu le temps de dire ouf, le studio est déjà submergé. Tous ces aléas vont vous permettre de démontrer vos talents et votre aptitude à faire face aux dangers! Pour réussir à réunir le butin et à rester en vie, il vous faut ramasser les nombreuses armes et objets qui apparaissent de temps en temps..

Les armes offensives

Le fusil de chasse à canon long: cette arme à triple coup découpe les cyborgs en morceaux!

Lance-grenades: cette arme s'avère très destructrice dans les combats rapprochés!

Lance-roquettes: il est préférable d'utiliser cette arme pour les tirs à longue portée, car elle détruit tout sur son passage.

Double détente: double la capacité de votre arme actuelle.

Les armes défensives

Bouclier de Force: pour vous rendre momentanément invincible.

Bombe intelligente: boum! Pour vider l'écran tout entier, d'un seul coup!

Accélération: pour intensifier votre vitesse et vous permettre de fuir vers un endroit sûr.

Entourage: une protection qui vous permet de vous frayer un chemin.

Dude!: 1-up!

Le coin des concurrents

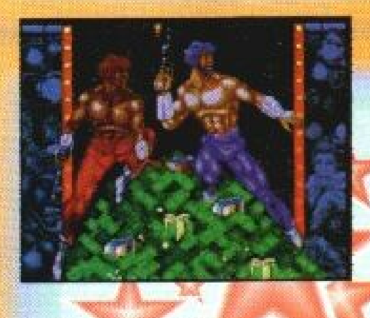
Smash TV a toutes les chances de vous pousser à la limite de vos possibilités. Reste à savoir si vous pourrez parvenir à vous frayer un chemin sain et sauf au milieu de ce désordre. Des réflexes d'une rapidité fulgurante et des nerfs d'acier vous seront nécessaires car ce jeu est, sans nul doute, le shoot 'em up le plus torride à l'heure actuelle et si vous ne supportez pas la chaleur, mieux vaut pour vous quitter le studio sans plus tarder! Bonne chance! Vous en aurez besoin...











RIVAL TURF!™

Les gangs de la rue sévissent à Los Angeles. Big Al, bien connu pour sa perversion et sa ruse, dirige ceux qu'on appelle les Street Kings (Rois de la Rue). Dans un acte de pure provocation, voici qu'il a kidnappé Heather, l'amie de Jack Flak. Ce voyou tente de toute évidence de piéger Jack et Oozie Nelson (un policier de ses amis)! Pourtant, ni l'un ni l'autre n'hésitent à jurer de combattre jusqu'à ce qu'ils la retrouvent et la ramènent, sans se soucier du danger que présentent les rues!

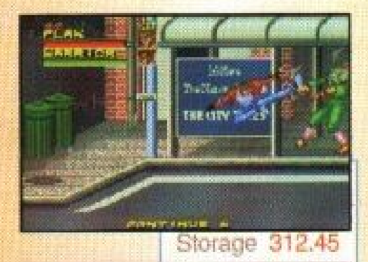


La botte secrète de Jack est son "Sweep Hurricane".

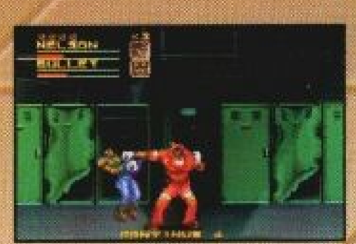


La spécialité de Oozie est son Storm Bomber tournoyant.









Entrez dans Rival Turf

Vous pouvez choisir de combattre dans l'un des six gigantesques niveaux en assumant le rôle de l'un des deux personnages, ou bien d'adopter le mode deux joueurs avec un ami et vous lancer tous les deux dans la bagarre!

Jack Flak - Jack est un vrai bagarreur des rues. Il connaît un nombre invraisemblable de prises: coups de poing, coups de pied et projections sur le dos.

Oozie Nelson - Oozie, personnage très musclé et bien bâti, se fie à ses techniques de combat très particulières pour écraser l'ennemi sur le sol!

Pour vider les rues des voyous qui l'encombrent, il faut les frapper sans arrêt jusqu'à épuisement total de leur énergie. Celle-ci s'affiche à l'écran à chaque coup qui les atteint. Apprenez la signification des différentes couleurs de la barre d'énergie: ce n'est que lorsqu'elle se teinte de rouge que vous pouvez causer de vrais dégâts!

Certaines armes, dont les couteaux et les briques, vous servent à exterminer vos adversaires; les vivres restaurent l'énergie que vous avez perdue.

Frapper dans les rues

L'action vous emporte directement depuis la 61ème rue jusqu'à la cachette des Street Kings. Chaque zone comprend un certain nombre de sections, toutes plus dangereuses les unes que les autres...

Niveau Un - De la 61ème rue au Stade de la Ville

L'action commence à l'extérieur du Commissariat de Police de la 61ème rue: c'est là que les Street Kings ont commencé à se rassembler dans l'espoir d'une bagarre. Ces gars ne sont pas là pour plaisanter. Ils arrivent bien protégés avec tout leur attirail. Les vaincre, ne devrait pourtant pas être trop difficile, quoique Warrior puisse prendre quelques mauvais coups! A l'arrêt du bus, vous vous rendez dans le stade de la ville; mesurez-vous à tous les assaillants possibles en leur lançant des coups de pied volants et en leur assénant quelques crochets bien sentis. Une fois entré dans le stade, vous devez trouver une manière de dépasser le Samouraï!

Niveau Deux - Du Stade aux Gratte-ciel de Los-Angeles

Votre arrivée sur le stade était prévue! Les Street Kings vous y attendent de pied ferme! Vous devez vous battre d'arrache-pied avant de pouvoir parvenir aux vestiaires dont les placards ne contiennent pas que des survêtements! Pour sortir, vous devrez vous bagarrer sur le parking et affronter finalement une Cadillac cabriolet qui se précipite sur vous à vive allure!

Quatre niveaux de plus vous attendent! Ils sont tous de la même veine! Oserez-vous allumer votre console et vous lancer dans l'action terrifiante de Rival Turf!?

SIMCITY

Sim City est un type de jeu complètement nouveau; il vous donne l'opportunité de construire une ville entière depuis le début, des gratte-ciel aux sites industriels, en passant par les centrales nucléaires et les aéroports! Non seulement ce concept est totalement nouveau, mais il est également captivant et stimulant!

Bienvenue Monsieur le Maire!

En tant que nouveau maire d'une ville naissante, vous devez planifier vos zones d'activité et vos priorités avec soin. Les habitants accepteront-ils d'habiter près des centrales électriques? Et comment attirer de nouvelles personnes? Les zones commerciales sont une bonne idée pour les faire venir mais ils ont aussi besoin de vivre et de travailler quelque part. Et qu'en est-il de la pollution? Des embouteillages de la circulation? Et des impôts? (ne les oubliez pas, ceux-là!)

Planification de la ville

Il existe 1,000 sites différents sur lesquels vous pouvez construire votre ville. Une fois que vous avez décidé le territoire que vous allez aménager, établissez votre tracé et décidez la localisation des centrales électriques, des zones résidentielles, des parcs, des commissariats de police et des casernes de pompier etc. Il y a beaucoup de travail à faire et cela coûte de l'argent...

Les zones - Il existe trois sortes de zones: Résidentielles, Commerciales et Industrielles; il est important de les placer de manière stratégique et équilibrée. Il n'est pas question d'avoir plus de zones industrielles que de maisons!

Les routes et les voies ferrées - Vos habitants ont besoin de moyens de transport pour se déplacer. Les routes sont plus pratiques mais les voies ferrées évitent la pollution et les embouteillages. C'est le dilemme que vous devez résoudre!

Les câbles et les centrales électriques - Votre ville doit être équipée en électricité, mais préférez-vous les centrales traditionnelles au charbon ou les nucléaires? Et n'oubliez pas les lignes électriques, votre ville doit être connectée au réseau! Cela n'est pas bon marché, et l'économie d'énergie est donc importante!

Les commissariats de police et les casernes de pompiers - Chaque ville a son côté désagréable, aussi un placement stratégique des commissariats est très important. Dans le même esprit, les équipes de lutte contre l'incendie ne doivent pas avoir trop de chemin à faire pour arriver sur le lieu d'un sinistre!

Compensations et subventions diverses

Les parcs sont très appréciés de la population, mais probablement pas autant que les stades de foot... mais la différence de prix est sidérante! Pour assurer la croissance commerciale et industrielle, les aéroports et les ports sont de la plus haute importance. Des subventions vous seront accordées, sous forme de parcs, zoos et casinos mais aussi de moulins, de monuments et de banques.

Economie politique - N'oubliez pas de consulter le Dr. Wright, il vous donne son avis sur la manière dont il pense que vous progressez et sur les réactions de la population. Il a beaucoup à dire à propos des impôts, dont vous devez fixer le montant en vue de leur recouvrement en fin d'année. Une faible taxation attire de nouveaux habitants mais vous devez aussi survivre!

Il ne faut surtout pas négliger l'Opinion Publique et elle est directement affectée par le montant des impôts et le financement public. La puissance de l'Opinion Publique est un animal dangereux lorsqu'il est provoqué, aussi gardez vos administrés heureux en réduisant les impôts de temps en temps ou en leur donnant un stade de football (attention aux priorités!).

Il vous suffit d'appuyer sur le bouton prévu à cet effet pour consulter des graphiques, des cartes et des statistiques. Tous ces éléments sont de bons indicateurs de votre progression. D'autres points tels que la criminalité, la pollution, la densité de la circulation et la surpopulation doivent être considérés, aussi les prévisions sont-elles un facteur déterminant de la réussite d'une ville prospère!

Si vous commencez à vous ennuyer un peu, vous pouvez toujours provoquer un désastre. Les incendies, les tornades, les raz de marée, les tremblements de terre et même un ou deux monstres bizarres peuvent être appelés à la rescousse: ils causeront à votre ville des quantités incroyables de dommages et de destructions.

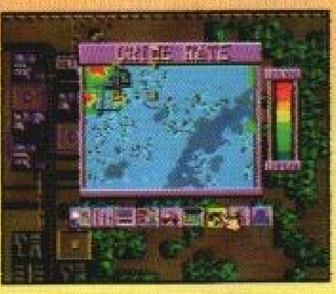
"Sim City" couvre tant de domaines différents qu'il est pratiquement impossible de tous les énumérer ici. Vous pouvez sauvegarder votre ville afin de reprendre la partie plus tard, jouer un des six scénarios pré-établis, choisir parmi trois niveaux de difficulté, étudier des cartes en trois dimensions etc. Un jeu qui fera passer le temps à toute allure!





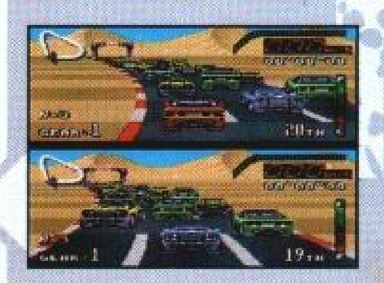




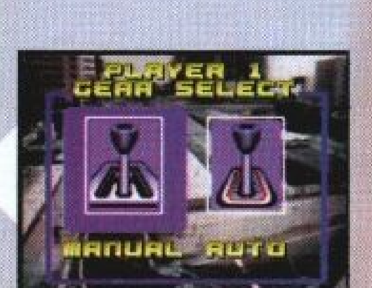




TOP GEAR

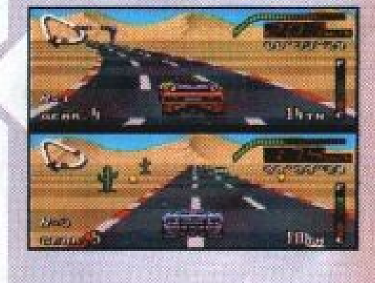


Voici, tout spécialement créé pour les accros de la vitesse, "Top Gear", une course au rythme infernal, pleine d'émotions fortes, qui vous tiendra solidement rivé à votre siège! Si vous aimez l'action et la vitesse, vous serez enthousiasmé par les possibilités étonnantes de ce jeu hyper-réaliste.



Sautez dans Top Gear

"Top Gear" ne ressemble à aucun autre jeu de compétition automobile: vous courez contre des voitures de sport de haut niveau sur les circuits du monde entier. Choisissez une voiture, parmi les plus magnifiques et les plus puissantes et préparez-vous ensuite à vous mesurer à toute une brochette de pilotes, plus extraordinaires les uns que les autres. L'écran de jeu est divisé en deux ce qui vous permet de voir, en même temps, votre voiture et celle pilotée par l'ordinateur. Vous pouvez ainsi garder un oeil sur la progression de la course et planifier votre stratégie en conséquence. Attention! car vos concurrents sont bien décidés à passer la ligne d'arrivée avant vous. Soyez donc très vigilant car ils n'hésiteront pas à faire une embardée au travers de la piste pour vous empêcher de les doubler!



Des kilomètres d'action!

"Top Gear" vous procure non seulement les joies de la vitesse mais aussi le plaisir de négocier des virages en épingle à cheveux, de faire crisser vos pneus dans les côtes, et d'éviter les défauts de la route qui vous projettent d'un côté à l'autre. Les chemins cahoteux associés à la vitesse ont des effets surprenants: vous aurez vite l'impression de voler avec votre voiture au-dessus des collines!



Il existe au total huit circuits, depuis l'Afrique du Sud jusqu'à la Scandinavie, et chacun présente des obstacles et des dangers particuliers. Si deux joueurs décident de tenter leur chance, l'écran divisé en deux leur apporte tout le plaisir de la compétition, avec les problèmes habituels posés par les stands de ravitaillement, le "nitro" et le réglage des voitures.

Choisissez votre volant

Voici un rapide aperçu des différentes machines que vous pouvez choisir pour vous propulser sur les sentiers de la gloire. Chacune d'elle présente des qualités spécifiques, mais c'est à vous de décider celle qui correspond le mieux à votre style de conduite!



The Cannibal (le Cannibale): C'est la machine la plus rapide du circuit, mais elle consomme d'autant plus de carburant, ce qui entraîne des arrêts fréquents au stand de ravitaillement pendant les courses les plus longues.



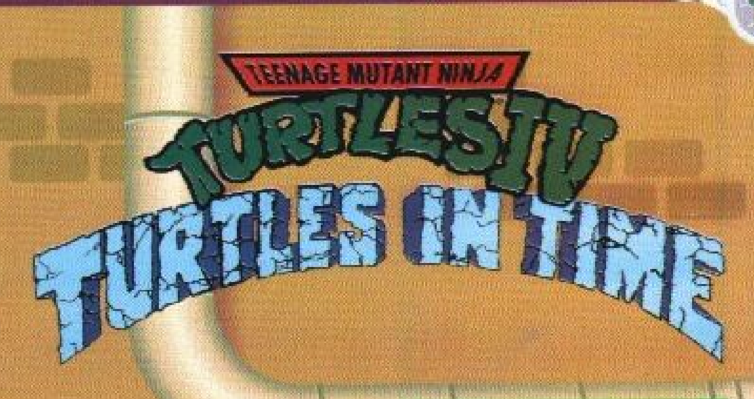
The Razor (le Rasoir): jetez donc un coup d'oeil sur son aérodynamisme! Ce bébé passe à travers ses adversaires avec un minimum de résistance mais un maximum de style.



The Sidewinder (Le Serpent à sonnettes): ce modèle offre une parfaite maniabilité pour une consommation très modérée.



The Weasel (la Fouine): ce n'est pas la voiture la plus rapide du circuit mais la constance de ses performances est très appréciable.



Rien n'arrêtera le Foot Clan dans son combat pour forcer New York à capituler. Cette fois-ci, Shredder et ses clowns diaboliques ont construit un robot pour voler la Statue de la Liberté à l'heure du journal TV! Il n'y a pas de temps à perdre, les tortues doivent empêcher Shredder de détruire la statue, mais cette fois-ci le Foot Clan peut s'avérer trop fort pour elles...

Les super tactiques des tortues

Contrairement aux autres jeux auxquels les tortues ont participé, les héros ont cette fois-ci des caractéristiques diverses ainsi que de nouvelles aptitudes. Leonardo est une tortue équilibrée sans atouts ou faiblesses particulières, Michaelangelo manie une arme puissante mais il n'est pas encore assez bon pour les attaques rapides, Don est un peu lent quoique ses coups de pied volants apportent une compensation à ce défaut, Raph est le plus rapide et dispose d'une attaque spéciale redoutable! Choisissez votre tortue avec soin et si vous jouez en mode simultané à deux joueurs, pensez à choisir un héros qui compense les faiblesses de celui de votre co-équipier.

A la poursuite de Shredder

L'action commence dans le centre ville où le Foot Clan a déjà commencé à fourrer son nez. Rien de bien sérieux, mais ces clowns peuvent toujours causer des problèmes lorsqu'ils sont ensemble. Un androïde lanceur de lasers et Baxter se joignent à l'exercice, mais vous devriez traverser ces difficultés sans trop d'égratignures.

Les tortues doivent maintenant combattre, que ce soit dans les ruelles ou les égouts. Leurs adversaires sont la Meka Turtle, Roadkill Rodney et une horde de soldats du Foot Clan, tous bien armés et dangereux. Elles auront certainement besoin de chercher de l'énergie supplémentaire avec des pizzas!

Le Technodrome est la prochaine étape qui vous est proposée; il contient des pièges innombrables et une multitude de gardes du Foot Clan. Shredder vous attend à la fin, mais cela peut-il vraiment être la fin? Vous avez raison, ce n'est que le commencement!

A partir d'ici vous serez renvoyé dans le temps, directement vers l'ère préhistorique! De nombreux niveaux vous amènent à combattre sous des formes différentes: contre les pirates, dans l'Ouest sauvage de 1885 et dans le futur. Cette fois-ci, Shredder va certainement donner du fil à retordre aux tortues.

Autres options

"TMHT IV" vous offre différentes possibilités: vous pouvez vous mesurer avec un ami dans un tournoi à deux, participer à des épreuves contre la montre en terminant une section aussi rapidement que possible et, également, faire combattre deux tortues en simultané dans une partie normale. Mais ce n'est pas tout! Pour couronner le tout, vous pouvez choisir entre deux modes couleurs, définir les commandes, bénéficier des commentaires des tortues tout au long de la partie, admirer des graphismes exceptionnels et écouter une bande musicale extraordinaire!



Attention aux lasers!



Parlez à toutes les personnes que vous rencontrez dans la ruelle.



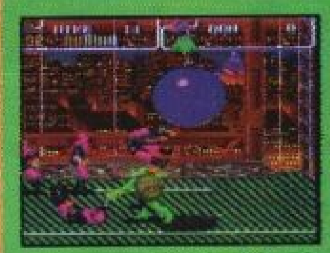
Du surf dans les égouts.

Apprenez les diverses prises!

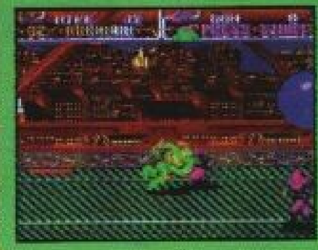
Vous connaissez déjà la plupart des prises, mais attendez-vous à découvrir aussi quelques bottes secrètes. Les tortues n'ont jamais paru en si bonne forme et n'ont si bien combattu!



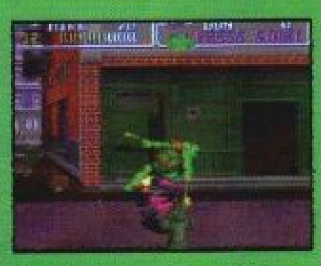
Vibrez intensément lorsque les tortues catapultent les Clowns du Foot Clan hors de l'écran!



L'attaque "Whipit" (fouet) donnera certainement une sérieuse migraine à la victime!



Foncez sur l'ennemi comme un bulldozer!



N'oubliez pas les techniques spéciales des tortues!



Oserez-vous affronter les Guerriers du Monde?

Streetfighter II est sans aucun doute, dans l'histoire du jeu vidéo, l'un des titres dont on parle le plus. Ayant déjà reçu un franc succès au Japon et aux Etats-Unis, il arrive maintenant sur les écrans français avec force, coups de poing et de pied.

Comment survivre à Streetfighter II

"Streetfighter II" est un beat 'em up en face à face durant lequel vous devez parcourir la Terre pour vaincre d'autres combattants revendiquant tous le titre de Ultimate Streetfighter (Meilleur Combattants de Rue). Les atouts de "Streetfighter II" sont innombrables: huit personnages différents, avec leurs capacités et tactiques personnelles, huit niveaux de difficulté, plus un merveilleux mode "deux joueurs"... de multiples choix en perspective! Une attraction sans pareille!

Techniques d'attaque et de défense

Certaines choses peuvent survenir au cours d'un combat et en modifier radicalement l'issue. Par exemple, il se peut que votre adversaire soit momentanément étourdi, vous permettant de vous déplacer en toute sécurité et d'utiliser votre meilleure attaque. Il se peut également que deux adversaires soient mis KO en même temps, notamment en mode "deux joueurs"! Pour contrer une attaque, vous pouvez l'esquiver par un saut périlleux ou la parer avec vos mains, mais il n'est pas recommandé de conserver une attitude défensive: seule une attitude offensive mène à la victoire!

Combats en mode deux Joueurs

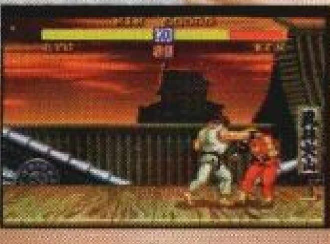
"Streetfighter II" vous permet de lutter en corps à corps contre un ami. Pour cette compétition, choisissez le personnage et la situation de votre choix, et prévoyez un handicap pour que le combat soit le plus équilibré possible!

Présentation des Concurrents

Choisissez parmi les huit personnages celui dont les techniques de combat et les spécialités vous plaisent le mieux. Chaque bouton de la manette de jeu de la Super Nintendo correspond à une prise. Cette caractéristique de "Streetfighter II" est intéressante, elle est pour vous la certitude de vivre des combats intenses et hyper-réalistes! Pour gagner un combat, vous devez simplement assommer votre adversaire en le vidant de toute son énergie. Vous devez gagner deux combats pour remporter la match. Vous pouvez vous relever après un premier KO... mais votre adversaire également.

"Streetfighter II" est basé sur la technique du KO Rendez-vous sur le lieu des tournois où combattent vos adversaires et, après les avoir vaincus, passez au pays suivant. Une fois tous les combattants éliminés, vous pourrez vous mesurer aux Streetfighters les plus chevronnés!

Les héros de ce jeu connaissent de nombreuses prises et techniques de combat. Nous en avons répertorié certaines pour vous donner une idée des possibilités dévastatrices de chacun d'eux!



Ryu



Ken – Lorsque vous êtes coincé dans un angle, utilisez le coup du Flameball!



Age: 28 ans **Taille:** 1m77
Poids: 68 Kilos
Groupe sanguin: O

Du coeur du Japon arrive un athlète très habile et très vif, rompu aux arts martiaux les plus difficiles. Ryu est un spécialiste de ce type de combat. Il connait quantité de prises et de balayages de jambes, de coups de pied en hauteur et en pivot. C'est véritablement un adversaire redoutable. La rapidité est l'un de ses points forts, aussi remporte-t-il la faveur de nombreux débutants.

Ses techniques de combat: Coups de Pied en Hauteur, Coups de Pied en l'Air, Balayage de Jambes, Projection sur le dos.

Spécialités: Coup de poing du Dragon, Boule Enflammée, Coup de pied de l'Ouragan.



Age: 27 ans **Taille:** 1m77
Poids: 77 Kilos
Groupe Sanguin: B

Ken était un camarade de Ryu au dôjo où ce dernier s'entraînait, avant de regagner son Amérique natale. Bien qu'ils disposent de capacités similaires, Ken est un petit peu plus fort mais sa masse musculaire plus importante lui fait perdre de la rapidité. Il est à son avantage s'il réussit à se rapprocher de l'adversaire pour utiliser ses coups droits.

Ses techniques de combat: Rouler & Frapper, Uppercut, Coup en Pivot, Balayage de jambe.

Spécialités: Coup de Poing du Dragon, Boule enflammée, Coup de Pied de l'Ouragan.



Age: 32 ans **Taille:** 1m87
Poids: 138 Kilos
Groupe Sanguin: A
Honda est un énorme Lutteur Sumotori japonais dont le seul but dans ce tournoi est de prouver que le sumo est le sport le plus rude et le plus subtil du Monde. Ses balayages de jambe et ses coups de pied en avant sont de toute beauté, mais ses attaques les plus terribles sont effectuées par ses revers de mains et la Prise de l'Ours!
Ses techniques de combat: Prise de l'Ours, Coup de genou, Attaque du Double Coup de Pied, Coup sur la Tête.
Spécialités: Claque des Cent Mains, Coup de Tête du Sumo.



Age: 24 ans **Taille:** 1m73
Poids: inconnu
Groupe Sanguin: A
Chun Li, la seule participante féminine, fait partie de la compétition pour une raison secrète. Elle n'en est pas moins redoutable. Cette turbulente damoiselle chinoise dispose d'un étonnant savoir-faire. Ses techniques de combat sont nombreuses et particulièrement inquiétantes, allant des sauts avec balayages de jambes aux terribles coups de pied éclair. Mariant puissance et vitesse, Chun Li est une alliée précieuse appréciée par les débutants.
Ses techniques de combat: Saut avec Balayage de Jambes, Ecrasement du Visage, Attaque du Faneur.
Spécialités: Coup de Pied Eclair, Coup de Pied Tournoyant.



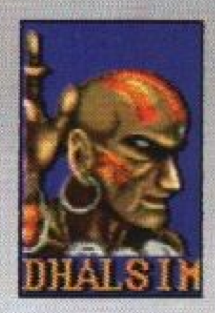
Age: 26 ans **Taille:** 1 m 95
Poids: 99 Kilos
Groupe sanguin: B
Le Monstre Brésilien Blanka est le personnage le plus mystérieux du tournoi, tant par son aspect monstrueux que par la puissance de ses prises. Sous un aspect lourd et méchant se cachent une puissance et une agilité incroyables mises en évidence par des attaques "électriques" qui laissent ses adversaires pantelants!
Ses techniques de combat: Saut Périlleux avec Coup de Pied, Morsure de la Tête, Double Revers de main.
Spécialités: Attaque électrique, Attaque par Roulade.



Age: 36 ans **Taille:** 2m13
Poids: 116 Kilos
Groupe sanguin: A
Zangief est un géant russe au corps couvert de balafres. Il connaît un nombre incroyable de plaquages et de coups droits. Dès qu'il le voit, ses adversaires se sentent vaincus d'avance. Sa projection dans les cordes fait voltiger tous ses assaillants, mais le nombre de ses attaques normales est également étonnant.
Ses techniques de combat: Plaquage puissant, Coup d'assommoir, Briseur de Dos, Coup avec le Ventre, Coup de poing en avant.
Spécialités: Projection dans les cordes, Coup d'assommoir en vrille.

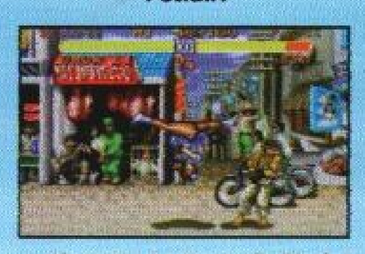


Age: 31 ans **Taille:** 1m85
Poids: 87 Kilos
Groupe sanguin: O
Guile est le second américain du tournoi, et de son passé au sein d'une troupe d'élite, il a gardé une résistance à la souffrance et une endurance extraordinaires. Toutes ses attaques sont basées sur des coups vifs et précis ainsi que sur ses deux spécialités: le bang supersonique et le coup de pied éclair.
Ses techniques de combat: Briseur de Dos, Suplex, Coup de Pied Retourné en avant.
Spécialités: Bang Supersonique, Coup de Pied Eclair.



Age: 42 ans **Taille:** 1m77
Poids: 48 kilos
Groupe sanguin: O
Dhalsim vient de l'Inde. Il connaît à fond les techniques du Yoga. Ses capacités d'attaque à distance avec ses poings et ses pieds surprennent ses adversaires et les laissent au tapis. Ses attaques semblent relever de la magie mais leur efficacité et leur puissance sont indiscutables.
Ses techniques de combat: Attaques "Allongées", Attaques Tournoyantes, Attaques Glissées.
Spécialités: Feu du Yoga, Flamme du Yoga.


E Honda – La Claque des Cent Mains est plus rapide que l'éclair!


Chun Li – Le Coup de Pied Tournoyant est l'une de ses spécialités!


Blanka – Blanka utilise son attaque par roulade pour renverser ses adversaires!


Zangief – Le mélange de ses techniques de catch et de ses coups de pied puissants font de Zangief un lutteur respecté!


Guile – Les attaques de Guile sont rapides et hyper efficaces!


Dhalsim – Les attaques de Dhalsim sont aussi imprévisibles qu'efficaces!

Remporter le Tournoi de "Streetfighter II"

Même si vous parvenez à vaincre vos sept premiers adversaires, vous devrez affronter quelques combattants de plus, rompus aux techniques et aux prises les plus secrètes! Il existe huit niveaux de difficulté - le niveau zéro convient aux débutants, le trois exige plus d'expérience et le sept est réservé aux vrais professionnels. Vous ne recevrez le titre de véritable Streetfighter que lorsque vous aurez réussi tous les styles de combats au plus haut niveau de difficulté!

THE LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Voyagez vers le Pays de Hyrule où l'ombre du diable plane au-dessus des habitants désespérés. Leur Princesse, la belle Zelda, a disparu et les descendants des sept Sages, qui avaient autrefois scellé la dangereuse puissance de la Magie Dorée, sont à leur tour en train de disparaître lentement.



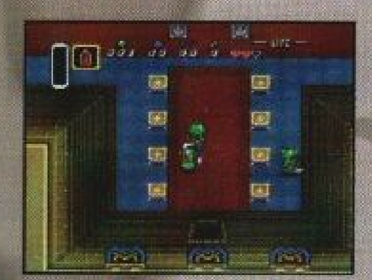
Avant de partir pour l'aventure, cherchez autour de vous et assurez-vous de prendre la lampe dans le coffre.



Allez à l'est des murs du palais et cherchez sous chaque buisson...



Pourfendez les buissons avec votre épée pour voir si des objets s'y trouvent cachés.



Attention! Les cachots sont immenses et pleins de difficultés! Serez-vous capable de sauver Zelda?

Pour comble de malheur, un sorcier du nom de Agahnim a fait son apparition et ses buts de domination sont devenus tout à fait manifestes lorsqu'il a commencé à encercler, de gardes armés jusqu'aux dents, le palais et ses environs. Tous attendent le héros qui bouleversera la situation et apportera de l'espoir au peuple de Hyrule. Ce héros est un jeune homme de 11 ans du nom de Link. Malgré sa petite taille, son courage et sa vigueur le rendent plus qu'inquiétant pour le mage malveillant!

Link - Nouvelle naissance d'un héros

Pour vaincre Agahnim, Link doit d'abord trouver l'épée Excalibur et entrer ensuite dans le Monde des Ténèbres à la recherche du sorcier téléporté. Parmi les nombreuses personnes que Link rencontre au fur et à mesure qu'il progresse dans son aventure, certaines lui demandent de mener à bien des mini-quêtes. La plupart d'entre elles sont fertiles en danger, aussi Link doit-il maîtriser les diverses techniques offensives qui lui sont offertes et trouver également, en bonne quantité, des objets magiques et des armes. Vous serez surpris de ce qu'il peut faire avec son épée normale: pourfendre, poignarder, sabrer et frapper à toute volée... aussi pouvez-vous imaginer la puissance de son attaque lorsqu'il est en possession d'arcs, de marteaux magiques, de cannes de feu, de badines puissantes et de perles!

L'histoire continue...

"The Legend of Zelda - A Link to the Past" reprend le concept des aventures des jeux vidéo, et l'améliore en y introduisant non seulement des graphismes aux détails raffinés, de la musique d'ambiance et des effets spéciaux, mais aussi un jeu plus grand, plus interactif et plus passionnant. Il garde l'intérêt captivant et la qualité des premières versions; sa conversion sur la Super NES est tout simplement parfaite...

L'aventure commence lorsque Link se réveille en sursaut, les images de son rêve encore bien présentes à l'esprit. Les cris angoissés de la Princesse Zelda résonnent encore dans ses oreilles, des cris qui proviennent d'un endroit bien réel, un palais qui existe bel et bien et ne se trouve pas très loin d'ici...

La pluie dégringole mais Link, gelé et encore à moitié endormi, continue son chemin. Soudain la voix de Zelda se fait à nouveau entendre, et le guide de manière télépathique. Il doit maintenant découvrir un passage secret qui le conduira dans les cachots où la Princesse est retenue prisonnière. La pluie continue à tomber de plus belle et la lueur de sa lampe commence à s'étioler, aussi a-t-il intérêt à trouver très rapidement.

Tout en combattant dans toute cette humidité, Link aperçoit une ombre qui rôde. Il s'en rapproche et reconnaît son oncle, qui a également entendu les appels de Zelda... Au seuil de l'agonie, il lègue à son neveu son bouclier et son épée. Il rend le dernier soupir sans avoir pu donner à Link la moindre information...

En sortant par une porte secrète, Link s'aventure au dehors, dans les jardins du palais et se retrouve soudain entouré par les gardes de Agahnim. Son épée n'en fait qu'une bouchée ce qui lui permet de se frayer un chemin vers les cachots où l'attend Zelda.

Une fois Zelda sauvée, n'est-ce pas la fin de l'aventure? Désolé, elle n'est même pas commencée! Vous n'êtes qu'au début de la légende: il vous faut encore protéger Zelda, sauver des villages, découvrir des objets magiques, rencontrer des sorciers et des amis, vaincre des ennemis, mener à bien de mini-quêtes, tenir des promesses et rapporter des pendentifs. "The Legend of Zelda - A Link to the Past" est une aventure dont la profondeur et la complexité vous tiendront sous le charme durant des mois!



Voici les Lemmings! Ces créatures adorables à la chevelure verte ont des tendances suicidaires: ignorant les dangers et les obstacles d'une partie meurtrière, ils suivent aveuglément leur leader à la recherche d'un nouvel habitat. Mais leur population, autrefois florissante, subit une rapide extermination et ils ont besoin d'une main secourable pour les guider sans danger sur le terrain difficile qui les sépare de leur nouvelle demeure!

La vie avec les Lemmings

Les Lemmings cherchent constamment un nouvel habitat, et une fois qu'ils ont décidé de se déplacer, ils avancent inexorablement, les uns derrière les autres, sans se soucier de rien. Vous devez sauver un certain pourcentage d'entre eux pour pouvoir passer au niveau suivant.

Pour vous aider à assister les Lemmings, vous disposez de différents outils que vous pouvez attribuer à l'un d'eux afin de lui faire accomplir une certaine tâche. Chacun des 125 niveaux exige une tactique différente, qui varie suivant la nature du terrain, le nombre de pièges et la surcharge de Lemmings! Le nombre de fonctions dont vous disposez étant limité, il vous faut faire preuve de stratégie et réfléchir à ce que vous devez faire!

Climber (Grimpeur): à utiliser pour faire escalader aux Lemmings les surfaces verticales (murs et rochers). **Floater (Flotteur):** pour éviter la chute des Lemmings, utilisez l'aptitude à flotter qui leur permet un atterrissage en douceur. **Bomber (Bombardier):** cette aptitude transforme le Lemming choisi en bombe à retardement. Un Lemming qui explose détruit généralement les sections de murs inutiles. **Blocker (Stoppeur):** un Lemming stoppeur empêche ses camarades de le dépasser, ce qui s'avère très utile pour empêcher ces créatures stupides de tomber les unes après les autres du haut d'une falaise! **Builder (Bâtisseur):** les ponts sont très importants car ils vous permettent de franchir de grands abîmes ou de parvenir à la sortie. **Basher (Cogneur):** cette aptitude permet aux Lemmings de cogner sur les rochers et les murs. Certains murs ne peuvent être entamés que d'un seul côté et d'autres sont totalement indestructibles. **Miner (Mineur):** les mineurs creusent en diagonale, ce qui est parfois plus sûr que de creuser tout droit. **Diggers (Terrassier):** creuser en profondeur est parfois l'unique solution!

En avant

Les 125 niveaux se répartissent en cinq sections. Ce jeu de stratégie vous entraînera loin dans la nuit et vous vous trouverez plus d'une fois la tête entre les mains, au petit matin, à tenter de sauver le dernier des Lemmings. Ces petits êtres n'ont pas leur pareil pour stimuler les facultés intellectuelles et procurer un plaisir de qualité. Même si ce style de jeu n'est pas celui qui emporte vos préférences, nous vous conseillons vivement d'en faire l'expérience, car les "Lemmings" sont vraiment uniques dans leur genre!

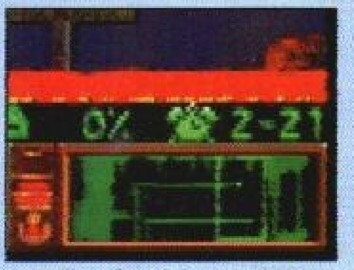
Niveau 1 FUN (Facile) - Il vous suffit de faire "creuser" un Lemming après qu'il soit tombé de l'entrée pour permettre aux autres d'atteindre la sortie.

Niveau 2 FUN (Facile) - Les Lemmings ne survivront pas à cette chute sans Flotteur; assignez donc cette aptitude à chacun d'eux lorsqu'ils passent à travers les colonnes d'or.

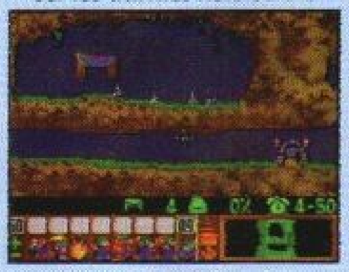
Niveau 1 TRICKY (Complexe) - Transformez le deuxième Lemming en Stoppeur. Utilisez le premier Lemming pour construire un passage sur l'abîme avec deux ponts, puis cognez sur le rocher. Vous avez ensuite le choix entre faire exploser le Stoppeur ou faire creuser un autre Lemming verticalement puis horizontalement vers la droite pour faire tomber le Stoppeur.

Niveau 2 TRICKY (Complexe) - Sur ce niveau, vous devez simplement faire marcher le premier Lemming vers la droite, puis le faire creuser. Faites ensuite marcher le suivant vers le fossé et, lorsqu'il l'a atteint, faites-le creuser. Répétez cette manoeuvre avec les 38 autres Lemmings!

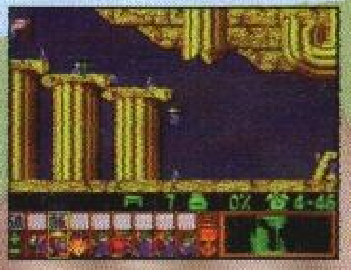
Niveau 1 TAXING (Difficile) - Les choses deviennent un peu plus difficiles maintenant! Donnez au premier Lemming un Grimpeur et un Flotteur; transformez le Lemming suivant en Terrassier, puis à mi-chemin, en Cogneur se dirigeant vers la gauche; le troisième doit devenir un Stoppeur. Lorsque le premier Lemming atteint le fossé, transformez-le en Bâtisseur juste avant qu'il ne tombe directement de l'autre côté, puis faites exploser le Stoppeur pour libérer les autres Lemmings.



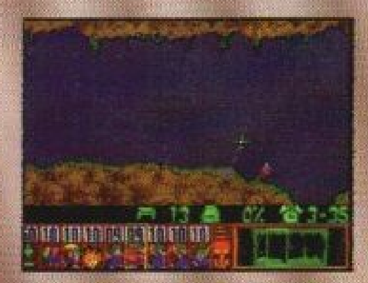
Utilisez la mini-carte située dans la partie inférieure droite de l'écran pour garder un oeil sur les activités hors écran.



Niveau 1 FUN (Facile)



Niveau 2 FUN (Facile)



Niveau 1 TRICKY (Complexe)



Tricky Level 2



Niveau 1 TAXING (Difficile)

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

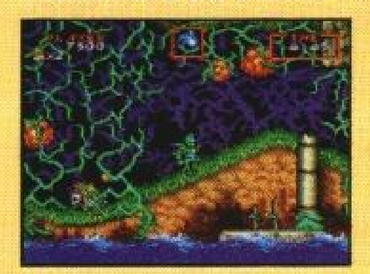

Cherchez les coffres à trésor dans lesquels vous pouvez trouver des armes et des armures!

Le Chevalier Arthur, ce héros, est revenu une fois de plus pour étouffer une révolte au Royaume des Goules dont la population s'est soulevée! Bien qu'il ait vaincu les Morts-Vivants dans "Ghosts and Goblins", ce classique des bornes d'arcade, ils sont revenus plus grands et plus terrifiants que jamais. Aussi Arthur a-t-il besoin de toute l'aide qu'il peut obtenir!


Faites attention à l'orage!

Les objets à la disposition d'Arthur

Arthur peut trouver et utiliser de nombreuses armes et objets différents. Trois sortes d'armures, deux boucliers et quatorze armes puissantes lui donnent plus d'une chance de surmonter les fantômes et les goules. De plus, Arthur peut faire appel à sept incantations magiques lorsqu'il porte l'Armure d'Or tant convoitée.


Vous aurez droit à de meilleures armes si vous portez les Armures de Bronze ou d'Or!

Niveau Un - Le Passage de la Mort
1-1- Le Cimetière Hanté

Les zombis surgissent des entrailles de la terre, les collines montent et tombent devant vos yeux, les loups possédés et les démons de feu vous attaquent de tous côtés. Il est indispensable pour Arthur de trouver le maximum de trésors pour parvenir à construire sa défense et sa puissance d'attaque.


Evitez les zombis et emparez-vous des armes!

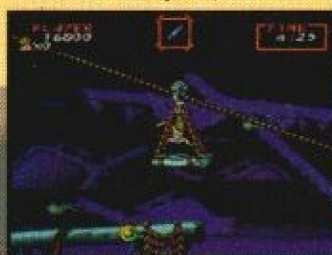
1-2- La Forêt de la Peur

Dans un obscur enchevêtrement de branches et de ronces, se cachent des plantes mortelles et de vrais "chariots de feu"! Vous aurez donc absolument besoin d'une arme magique. Arthur ne peut éviter les chariots, aussi doit-il faire attention aux soudains changements de terrain!


Sautez par-dessus les chariots qui roulent.

Niveau Deux - La Mer polluée
2-1- Le Cimetière Marin

Des fantômes errent sur l'épave d'un navire naufragé, dont les coffres à trésor factices et les faucilles qui se balancent posent de sérieux problèmes. Comme s'il n'y avait pas assez à faire avec les goules, la mer monte peu de temps après que vous soyez entré dans l'épave; vous devez aussi lutter contre le temps!


Utilisez les ascenseurs pour aller d'un bout de l'épave à l'autre!

2-2- La Mer du Désespoir

J'espère que vous n'avez pas le mal de mer parce que vous allez vivre la traversée la plus terrible que vous ayez jamais expérimentée! Les tourbillons, les poissons carnivores et les dangereux oursins des mers se liguent pour rendre le voyage d'Arthur encore plus périlleux!

"Super Ghouls 'n' Ghosts" comprend huit niveaux et douze zones; il est certain que l'action très variée et pleine de défis de ce jeu va vous intéresser au plus haut point et tenir en haleine même les plus ardents fanatiques des bornes d'arcade!



SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS™

Prenez vos armes, prêtez serment d'allégeance à la cause et préparez-vous à attaquer l'ennemi dans ce combat épique du 21ème siècle...

Alerte aux Extra-Terrestres

Un silence surnaturel a remplacé l'habituel tourbillon d'activité de Neo City. Les rues sont totalement désertes, à l'exception d'un chien qui fouille le contenu d'une poubelle renversée. Seuls les squelettes carbonisés des gratte-ciel rappellent la prospère cité d'antan, désormais sous l'emprise de la guerre. Nous sommes en l'an 2636 de notre ère. Neo City a été ébranlée dans ses fondations par l'attaque montée par Red Falcon et sa bande d'extra-terrestres. Mais voici venu le temps de nettoyer la ville et de la débarrasser de tous ses envahisseurs. Vous seul pouvez le faire!

"Super Probotector" est une incroyable aventure pleine d'action qui se joue seul ou à deux. Le mode "deux joueurs" est littéralement sidérant. L'action y est fantastique et elle est soutenue par l'exaltation des efforts réalisés en commun. Un titre à ne pas manquer!

Des Extrêmes Diaboliques

Les différents styles d'action propres à "Super Probotector" sont extrêmement impressionnants. Vous devez constamment rester en alerte pour aborder à la fois la frénésie de l'action et la ruse de vos adversaires. Voici un bref aperçu du voyage qui vous attend lors de la traversée des six incroyables niveaux...

Les Rues de Neo City - Taillez-vous un chemin parmi les ruines de la ville, où vous guettent des tireurs embusqués. Vous devrez affronter quelques blindés avant de rencontrer Kimkoh la Bête.

L'Autoroute Maria-Calderon - Cette voie Express surélevée n'est pas un lieu de promenade et des pièges innombrables sont là pour vous le rappeler. Emparez-vous des caporaux qui se cachent dans les trous, puis tenez-vous prêt à affronter Metallican.

La Vieille Usine d'Acier Cyber - Les extra-terrestres utilisent cette usine abandonnée pour fabriquer leurs armes funestes. Une véritable épreuve de force vous attend lorsque vous empruntez les poutrelles pour traverser certaines parties du niveau. Et pour couronner le tout, il vous faudra affronter Robo-corpse (le Cadavre Robot)!

Prêt pour les Cycles Célestes - Accrochez-vous en chevauchant ce niveau à l'action ardente et rapide. Abattez tous vos ennemis, mais gardez cependant un oeil sur la route. Après quelques kilomètres de folie, vous pourrez adopter un rythme d'enfer pour parvenir à votre rendez-vous avec le vaisseau de combat.

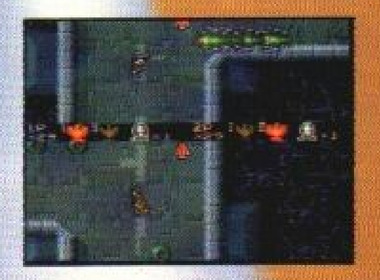
Les Badlands de Mucho Grande - Les Badlands (Mauvaises Terres) ressemblent à l'Autoroute Maria-Calderon, mais en beaucoup plus dangereux! Vous devrez avoir le pied plutôt rapide pour aborder ce périlleux terrain. Il y a cinq entrées ennemies à détruire avant le face à face avec le Scorpabellum.

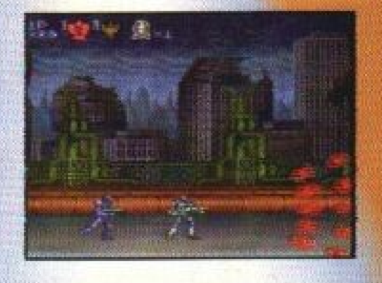
La Base de Red Falcon - Voici enfin le sixième et dernier défi. Vous avez finalement réussi à infiltrer le centre nerveux de Red Falcon, pourtant exceptionnellement bien gardé. Avant de le rencontrer en personne, il vous faudra d'abord venir à bout de cinq terribles mini-boss. Vous aurez alors besoin de toute l'habileté et la maîtrise acquises au cours de votre périple pour écraser l'organisation extra-terrestre.

La Défaite de Falcon

Pourrez-vous rejoindre Neo City avant que Red Falcon n'envahisse le reste de la planète? Il souhaite, depuis la ville, coordonner ses plans de domination du monde, et vous êtes le seul à vous dresser entre lui et ses rêves. Armé jusqu'aux dents, avec une inflexible détermination, vous allez vous embarquer dans un voyage long et effrayant pour l'affronter. Seuls les meilleurs guerriers auront le courage et l'habileté nécessaires pour vaincre la marche de l'invasion extra-terrestre et l'arrêter.











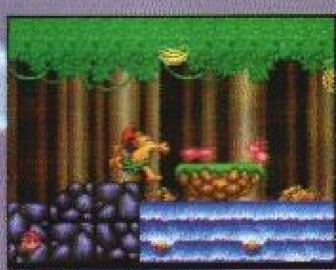


SUPER ADVENTURE ISLAND™

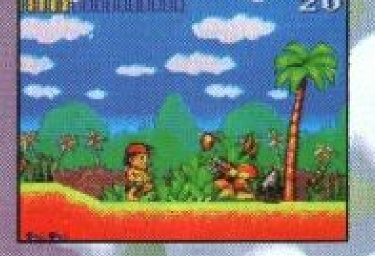
L'héroïque Master Higgins est une fois de plus sur la brèche dans un autre épisode merveilleux et coloré de Adventure Island. Suivant les traces du succès remporté par les titres précédents sur la console NES et le Game Boy™, il est maintenant prêt à faire ses débuts sur la Super NES! Dans "Super Adventure Island", notre héros retourne sous les Tropiques pour se faire brunir et rencontrer quelques vieux amis!

Un Skateboard qui décoiffe!

Mettez vos lunettes de soleil, appliquez votre crème solaire et joignez-vous à nous pour les étapes torrides de cette aventure tropicale de plates-formes. Rencontrez tous les habitants exotiques et plus ou moins excentriques de ce havre retiré, baigné de soleil. Commencez sur la plage, parmi les dunes, et frayez-vous un chemin à travers la Forêt Brumeuse (Foggy Forest) dans l'Onde de Chaleur (Heat Wave) et parvenez enfin aux déchets gelés des Champs de neige (Snowfields). Découvrez plus de quinze niveaux à l'action captivante. Certains personnages, dont Smoke Stack Sammy, Bamboo, Peppy et Wally Walrus pour n'en citer que quelques-uns, vous donneront du fil à retordre: ce sont de vrais sauvages, bien décidés à ne pas vous laisser passer.



Réunissez vos haches ou vos boomerangs pour les transformer en "arme à feu" préhistorique. Sa puissance, deux fois plus forte que celle des autres, vous permet de détruire même les rochers.



Lancez le marteau de l'Age de Pierre pour clouer sur place les méchants ennemis.



Le skateboard vous permet de passer en trombe sur les différents niveaux, mais attention aux rochers!

Découvertes sur la plage

Master Higgins n'est pas venu ici pour travailler et rencontrer des problèmes et il est donc venu les mains vides. Heureusement, il peut dénicher certains objets qui viendront à point pour lui permettre de faire la chasse aux ennemis. Réunir les fruits tropicaux qui poussent en abondance sur Adventure Island provoque une montée en puissance appréciable de votre compteur d'énergie... Cela vous permet également d'étancher votre soif.



Le boomerang commotionne l'adversaire et revient toujours ensuite à son point de départ.

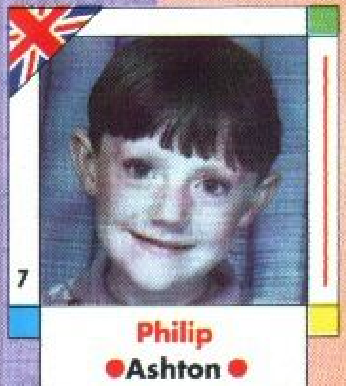


Des vacances de folie

"Super Adventure Island" comblera tous vos espoirs! Les couleurs de ce jeu sont magnifiques et les aventures qu'il propose sont diablement excitantes. Peut-être n'est-ce pas le moyen idéal de passer vos vacances, mais vous êtes sûr d'avoir du beau temps et d'innombrables défis à relever! Une aventure passionnante qui vous ne vous lâchera pas avant de nombreuses semaines. La diversité des niveaux et la multitude des confrontations vous captiveront! Alors, mettez votre casquette et tenez-vous prêt!



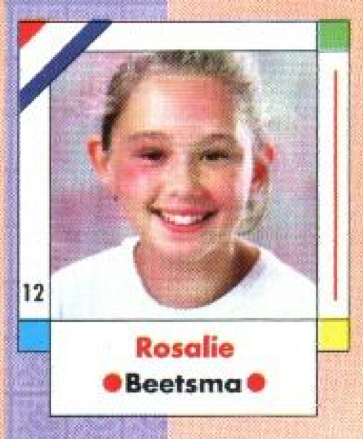




Jeux favoris: SMB 1, SMB 3 et The Simpsons.
Meilleurs scores: Avoir terminé SMB 1 et SMB 3.
Centres d'intérêts: Le football et jouer avec ma NES.
Ambitions: Avoir tous les jeux Nintendo et travailler pour Nintendo.



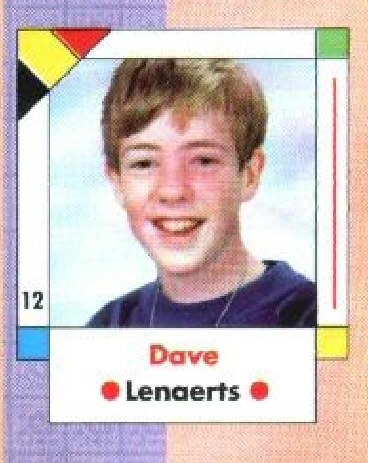
Jeux favoris: SMB 3, Power Blade, IronSword.
Meilleurs scores: Avoir terminé Power Blade et Kung Fu en une journée et Black Manta en 3 jours.
Centres d'intérêts: Jouer avec les jeux Nintendo.
Ambitions: Devenir cuisinier et posséder tous les jeux du monde!



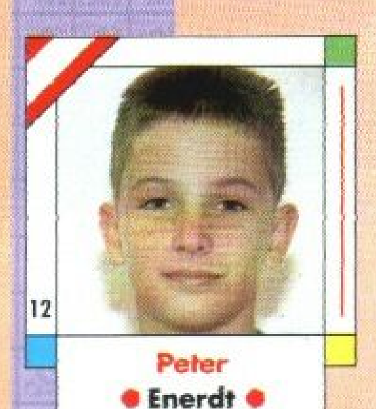
Jeux favoris: SMB 1, 2, 3 et SM World.
Meilleurs scores: Avoir terminé DD II, Duck Tales™ et Tic et Tac en une journée.
Centres d'intérêts: Jouer avec la NES, nager, lire, faire de la gymnastique.
Ambitions: Terminer davantage de jeux Nintendo et avoir mon nom au Club Nintendo.



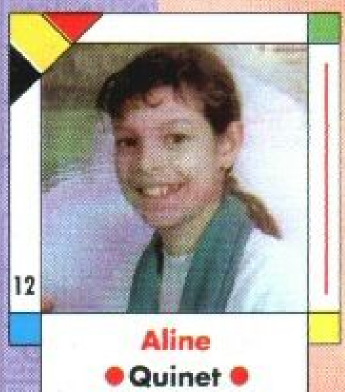
Jeux favoris: SMB 3, TMHT.
Meilleurs scores: A SMB 3, je suis allé au huitième monde en 1/4 d'heure.
Ambitions: Travailler au CLUB NINTENDO.



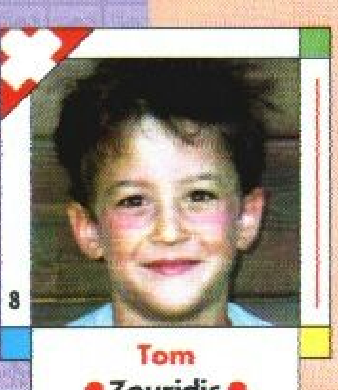
Jeux favoris: SMB 3, Shadow Warriors, TMHT.
Meilleurs scores: J'ai fini TMHT et SMB en 4 jours.
Centres d'intérêts: Jouer avec la NES.
Ambitions: Devenir officier de police.



Jeux favoris: Duck Tales™, Boulder Dash, Tetris.
Meilleurs scores: Duck Tales™ = 8427000, Tetris = 77083.
Ambitions: Devenir un joueur de foot célèbre.



Jeux favoris: Simpsons (GB), Duck Tales™, Hook.
Centres d'intérêts: Jouer au Game Boy™, monter à cheval.
Ambitions: Devenir propriétaire de mon propre haras et participer à des courses hippiques.



Jeux favoris: Batman, Fortress of Fear, Super Off Road.
Meilleurs scores: Etre venu à bout des Tortues en deux jours, et vaincre le Cameroun 50-0 dans World Cup.
Centres d'intérêts: Lire, jouer au foot et avec ma NES.
Ambitions: Devenir une vedette du foot et pilote.

Si vous désirez que votre profil apparaisse dans le plus grand magazine du monde, sortez votre bloc-notes et commencez à écrire! En plus de vos nom, prénom et âge, n'oubliez pas de mentionner votre adresse, vos trois jeux préférés, vos deux meilleurs scores, vos centres d'intérêts et vos ambitions. Personnalisez votre profil, mettez-y un soupçon d'humour... mais faites vite! Si vous nous écrivez rapidement, vous aurez plus de chances d'être choisi (il faut que les scores soient bons aussi!)

Il y a longtemps que nous n'avions publié de vrais codes d'accès aux vies supplémentaires et à la sélection des niveaux, alors quoi de mieux à faire que d'y remédier dès maintenant?

THE HUNT FOR RED OCTOBER™

Sur l'écran titre, appuyez sur les boutons suivants pour accéder à l'écran de sélection des étapes: Gauche, Droite, B, Select, Gauche, Droite, B, Select. Appuyez ensuite sur Start pour passer au niveau supérieur, sur Droite et Gauche pour choisir le niveau et enfin, appuyez sur Start.

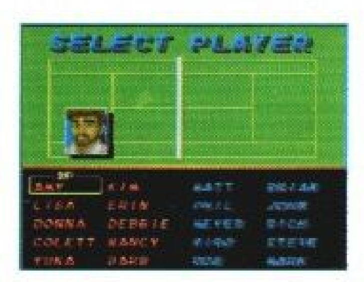


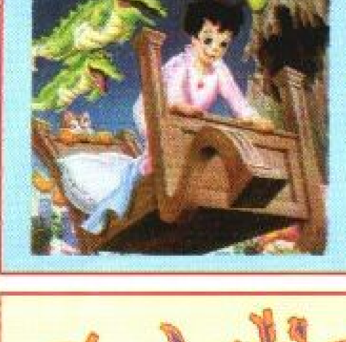


Pour obtenir l'écran de sélection d'étape, maintenez enfoncé le bouton "R" tandis que l'écran Titre est affiché, puis appuyez 9 fois de suite sur Haut. Commencez ensuite la partie, faites une pause, maintenez enfoncés les boutons R et A et appuyez sur Select. Un chiffre apparaît dans l'angle inférieur gauche, aussi choisissez votre niveau et ne vous arrêtez plus tant que vous n'avez pas terminé cette étape!



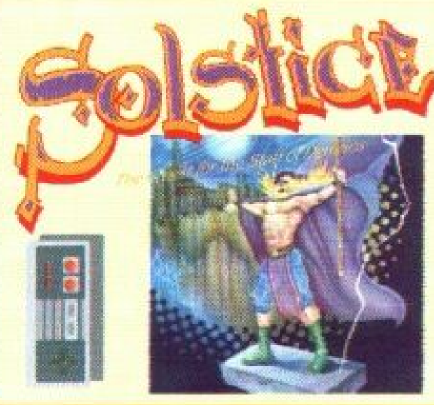
Pour augmenter les capacités de votre joueur, placez la boîte clignotante sur votre personnage favori puis appuyez sur L, L, L, L, L, X, R, R, R, R, R, R, R, X. Notez que le "L" et "R" se rapportent aux boutons qui se trouvent à l'arrière de la manette de jeu.





Little Nemo the DREAM MASTER

Lorsque l'écran Titre est affiché, appuyez sur Haut, Select, Gauche, Droite, A, A, B. Une nouvelle option appelée sélection de rêve (Dream Select) apparaît. Tandis que la flèche est proche d'elle, appuyez sur A pour chaque niveau que vous désirez éviter. Appuyez sur start lorsque vous avez fait vos choix.



Pour remplir vos gourdes de potion et donner à Shadax des vies en quantité presque infinie, affichez l'écran de la carte magique et appuyez sur: Select, B, START, START, B, B, START, START, B, B, START, START, START, B, START, B, B, B, START, START, START, B, START, B, START, START, B, START, START, B, B, START, B, START. L'écran devrait produire un éclair. Retournez au jeu, puis à l'écran de la carte magique - les vies et les potions seront à leur maximum. Introduisez à nouveau ce code dès qu'il vous faut des potions ou d'autrers vies.



MEGA MAN 3

Utilisez ces codes pour arriver à la seconde série d'étapes avec 9 réservoirs d'énergie. * 4F, 3A, 3D, 5B (tous bleus), 6A (rouge) - Toutes les armes. * 4F, 3A, 3D, 5B (bleus), 6A, 1A (rouges) - Après avoir rendu de nouveau "visite" à "Spark Man". * 4F, 3A, 3D, 5B, 1A, (bleus), 6A, 2B (rouge) - Après avoir rendu de nouveau "visite" à Shadow Man, Spark Man et Needle Man. * 4F, 3A, 3D, 5B, 1A, 2B (bleus), 6A (rouge) * Contre Break Man - Dans le Repaire de Wily. Mega Man - Dr Wily's Revenge (Game Boy™) Utilisez le mot de passe suivant pour accéder au niveau de Wily: A2, A3, B4, C2, C3.





Crackout

Voici le mot final:
MERRY CHRISTMAS

Francis Butor
France



Addams Family

Pour commencer le jeu avec 9 vies, appuyer sur les boutons START et SELECT. Deux portes apparaîtront, avant de rentrer dans la porte, continuer à avancer toujours vers la gauche sans s'arrêter. L'écran affichera 4 vies. Les prendre, et entrer dans la porte.

Bruno Duquenoy, France



Dynablaster

Quelques codes...
Sixième village: LM884.K1
Septième village: SMNN4.X1
Huitième village: SMNPS.XP

Edith Thoyer, France

Super Mario Bros. 3

Lorsque, dans le rôle de Mario Raton-laveur, vous montez vers un niveau bonus dans les nuages, courez de long en large pour accumuler suffisamment de vitesse, puis volez vers le haut pour trouver plus de pièces et une vie supplémentaire.

J Barnard
UK

Sneaky Snakes

Pour passer directement du Niveau 3 au Niveau 6, allez dans la warp-zone du Niveau 3, sautez sur la plate-forme vide et maintenez enfoncé le Bouton B.

Cedric Casabon, France

Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au (16.1).34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions, du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h le vendredi et samedi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-dessous. De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter des milliers d'autres lecteurs en nous les envoyant.

TRUCS ET ASTUCES, Club Nintendo, B.P.14
95311 Cergy-Pontoise Cédex, France

Solomons Club

Mots de passe
Niveau 1-5 RQJSJJJJ
Niveau 1-10 RYSY,JJ,
Niveau 2-5 JZ4JSJJJ
Niveau 2-10 6ZYSYJJ,
Niveau 3-5 CZZVJSO8
Niveau 3-10 XZZ7SY88
Niveau 4-5 ,ZZ3VJS8
Niveau 4-10 K3ZZY5Y8

Patrick Ferges
Autriche

Super Mario World

Lorsque vous êtes sur le dos de Yoshi, vous pouvez parcourir les pentes de haut en bas en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers le bas et ensuite vers la gauche ou la droite pour vous déplacer dans la direction désirée. Lorsque Yoshi mange, il se courbe, mais si vous appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le Haut, il mangera debout.

Peter Coffin, UK



Super Castlevania IV

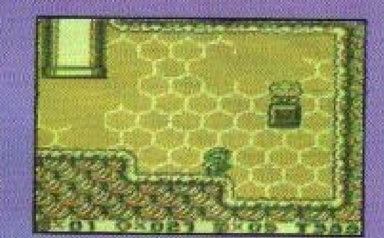
Sur le dernier niveau, sautez dans la zone vide sur la gauche de l'écran de départ. Continuez à sauter jusqu'à l'extrême gauche et vous serez récompensé par des coeurs, des armes et des P-ups! Cherchez les escaliers invisibles de sorte que vous puissiez grimper pour retourner en arrière.

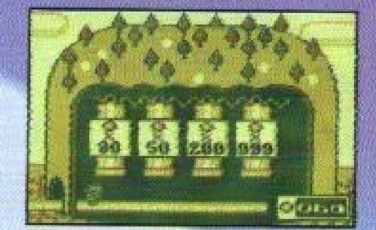
Jurgen Dierickx, Belgique



Une toute nouvelle aventure!

Un nouveau méchant est parmi nous! Il répond au nom de Wario et ce personnage répugnant, profitant de l'absence de Mario parti combattre Tatanga dans "Super Mario Land", a eu l'audace de pénétrer dans son château!





Pour se protéger, il a éparpillé les six pièces d'or qui ouvrent les portes du château de Mario Land et elles sont maintenant surveillées par les laquais stupides de ce diabolique personnage. Mario devra les rapporter et entrer de force dans son château afin de pouvoir en chasser Wario!

Les pouvoirs de Mario

Vous devez toucher chaque bloc - ces P-ups sont d'une grande valeur! **Super Mario** – Pour rendre Mario plus gros et plus fort, emparez-vous d'un champignon. **Mario-Feu** – La fleur de feu permet à Mario de tirer des balles de feu. **Mario-Lapin** – Ramassez la carotte et Mario se transforme en Mario-Lapin Flottant! **Invincible Mario** – L'étoile vous donne le plaisir de quinze secondes d'invulnérabilité. Mario pourra revêtir une combinaison spatiale pour réaliser des exploits défiant les lois de la pesanteur et un super maillot de bain lors de ses escapades sous-marines dans cette nouvelle grande aventure!

Les Zones

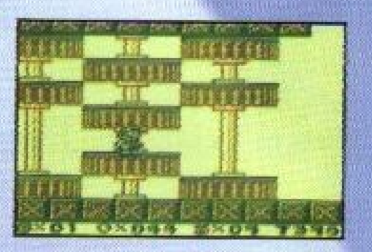
Dans "Super Mario Land 2" vous évoluez dans divers mondes grâce à une carte, comme dans "Super Mario Bros. 3" et "Super Mario World"; cela vous permet de choisir vos niveaux et vos itinéraires. Faites preuve de stratégie: il peut être intéressant de laisser les zones les plus faciles pour la fin. Chacune d'elles comprend un nombre incalculable de niveaux...

Zone de Mario

C'est un jouet représentant un mécanisme d'horlogerie géant; les dents et les rouages de ce jouet tiennent Mario (le vrai !) en haleine! Malheureusement, les Koopas et leurs semblables ont également envahi l'intérieur du jouet, et y ont porté la marque de leur désordre personnel.

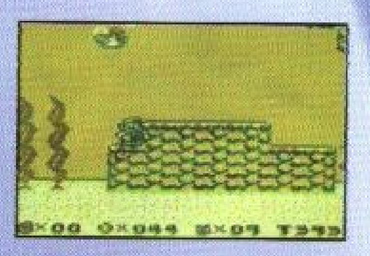
Zone de la Tortue

Cette zone comprend un niveau sous-marin infesté de poissons et de requins meurtriers plus une excursion dans le ventre d'une baleine. Mais où sont les tortues?



Zone des arbres

Un véritable combat se livre depuis la base du tronc jusqu'aux branches les plus élevées. Des grenouilles, des fourmis soldats, des abeilles et des oiseaux au bec recourbé forment la majorité des ennemis de ce niveau; ne sous-estimez pas leur force.



Macro zone

Ici, tout prend des proportions gigantesques, sauf Mario naturellement! Les fourmis deviennent plus grosses, plus musclées et plus intelligentes au fur et à mesure de votre progression dans un tunnel souterrain qui vous ramène à la maison. N'abandonnez pas, une pièce de monnaie vous attend à la fin!



Zone de la Citrouille

Halloween est arrivé plus tôt (ou plus tard)! Les sorcières broient d'étranges concoctions et les tombeaux s'ouvrent lentement pour révéler des apparitions spectrales mais, heureusement, une pièce d'or vous attend à la fin du cauchemar.

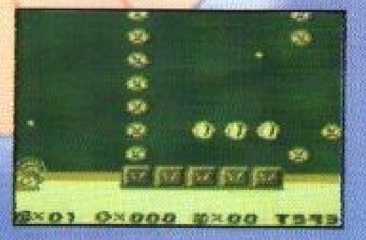


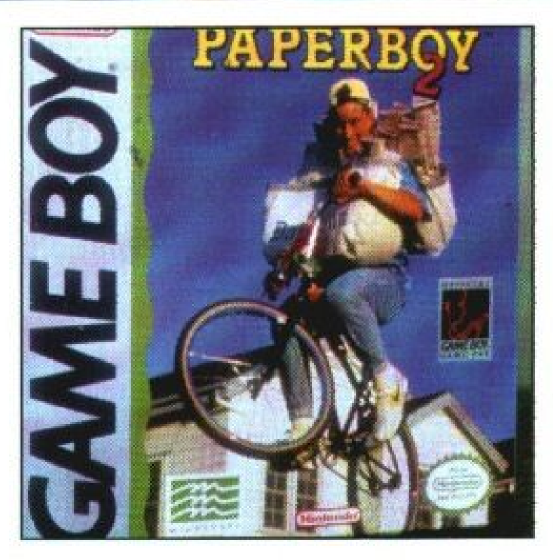
Zone Spatiale

Pas de pesanteur! Cela signifie un maximum de plaisir lorsque Mario flotte et rebondit parmi les extra-terrestres qui hantent cette zone. Au coeur d'un labyrinthe semé d'étoiles, ce voyage époustouflant est l'une des étapes les plus périlleuses de la partie!



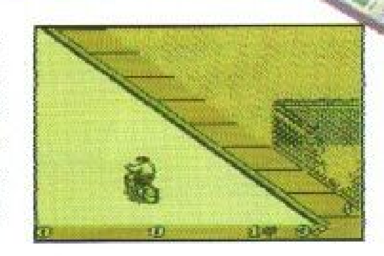
Une fois toutes les zones et leurs nombreuses étapes terminées, il vous faudra pénétrer à l'intérieur du château de Mario, vaincre Wario et récupérer vos biens.





Il semble que la distribution des journaux du matin soit non seulement un boulot dangereux mais aussi un travail sans fin puisque le Game Boy™ va se voir doté de sa propre version de "Paperboy 2"!

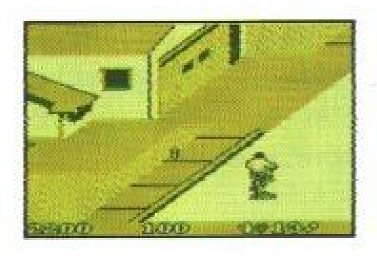
Négocier les obstacles présentés par la jungle suburbaine des jeux vidéo est un peu plus difficile que dans la vie! Vous devez non seulement éviter les skateboards, les boulets de canon, les landaus et les chiens féroces, mais continuer également à satisfaire votre clientèle! Assurez-vous de viser juste et de distribuer les journaux dans la boîte à lettres sinon vous perdez des abonnés. Perdez-les tous et il vous faudra chercher un autre emploi!

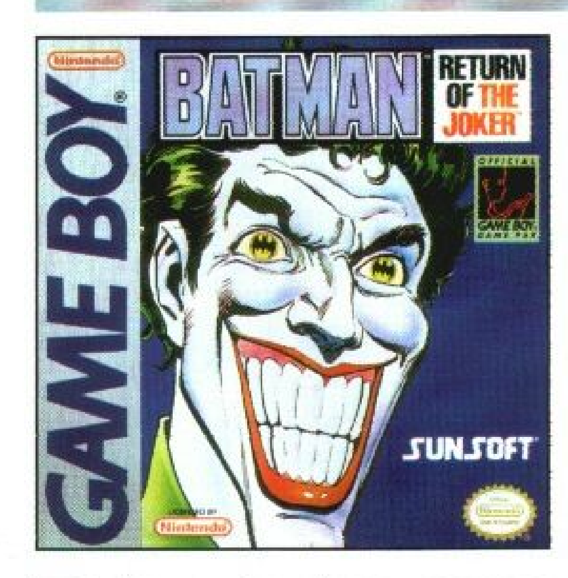


"Paperboy 2" offre quelques changements par rapport à la version originale: de nouveaux obstacles, la distribution des journaux des deux côtés de la rue, et la possibilité de gagner des points bonus supplémentaires. Vous pouvez, par exemple, stopper les landaus d'enfant qui dévalent une pente à toute allure ou arrêter les cambrioleurs qui dévalisent les magasins. Si vous réussissez l'un de ces exploits, vous ferez peut-être la une du journal que vous distribuez!



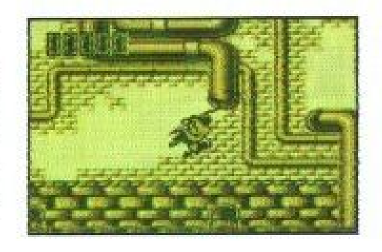
Trois semaines d'activité intense attendent ceux qui sont suffisamment courageux pour entreprendre ce travail. Vous n'arrêtez pas de la journée et, le soir, un cours de formation vous permet de gagner un bon nombre de points bonus!



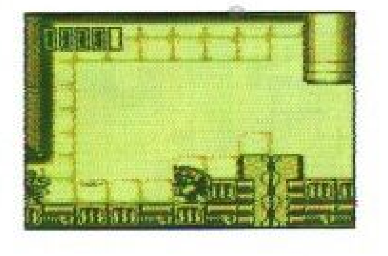


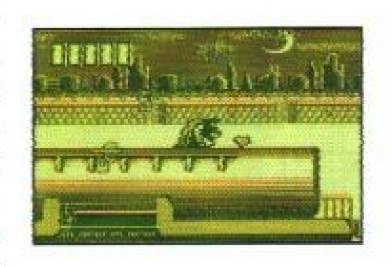
Puisque les bons garçons survivent toujours, les meilleurs des méchants devraient également tromper la mort, n'est-ce pas? C'est certainement vrai dans le cas du Joker qui, malgré la défaite que lui a infligée le Chevalier Noir dans la première aventure de Batman, est revenu semer la zizanie dans la charmante ville de Gotham City!

"Batman, Return of the Joker" est très différent de son prédécesseur sur Game Boy™; les graphismes soignés et les sprites de bonne taille n'y sont pas pour rien... Batman a lui aussi fait des progrès: il peut désormais se sortir d'affaire en se servant de sa corde (Batrope) et également s'accrocher momentanément aux murs avant de se pousser au large ou de s'envoler.



Les égouts sont le théâtre du premier niveau. Les eaux polluées sont aussi dangereuses pour Batman que les nombreux hommes de main protégeant l'entrée du repaire du Joker. Batman devra rapidement éviter les eaux en crue et vaincre la défense ennemie car le Joker a volé certains composants de missiles qu'il a, sans nul doute, l'intention d'utiliser contre les habitants de Gotham City qui ne se doutent de rien! Saisissez-vous des armes, combattez les acolytes du Joker et voltigez suffisamment haut pour éviter les effluents menaçants. Attention: le temps ne travaille pas pour vous! Les dangers de la salle des machines, l'exaltation du combat à bord d'un train fou et les mystères d'un quatrième niveau secret attendent Batman... s'il survit à l'épreuve des égouts. Le Chevalier Noir a bien besoin d'un partenaire pour l'aider à traverser toutes ces difficultés; qui se propose?



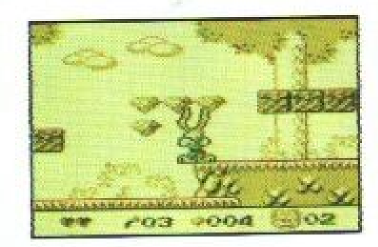




Rejoignez les Tiny Toons en folie quand ils se liguent pour arracher des griffes du diabolique Montana Max, la délicieuse demoiselle vêtue de fourrure, Babs!

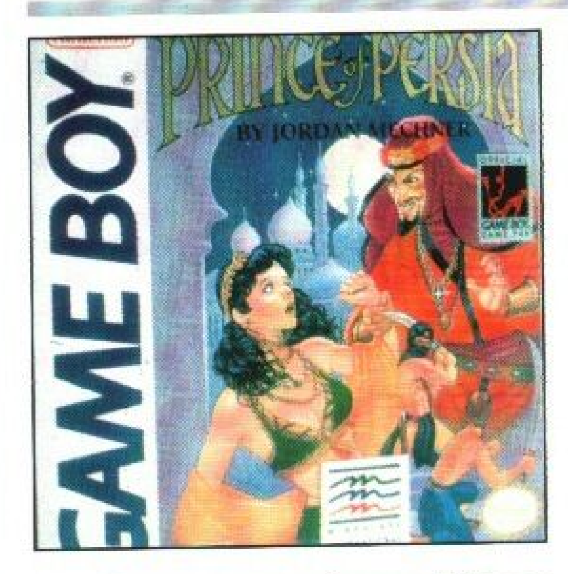
Vous retrouvez tous vos héros préférés dans cette aventure exaltante! Buster Bunny, Hamton et Plucky Duck forment l'équipe avec laquelle vous devez traverser les multiples zones de Toon Land, tandis que Dizzy Devil, Furrball, FiFi et Shirley the Loon font de leur mieux pour vous aider! Quatre niveaux de folie intense pour un jeu à l'action effrénée. Elle commence dans les bois où vous devez trouver Dizzy Devil et traverser une grande montagne; elle se poursuit dans des cavernes et des bâtiments obscurs. Vous rencontrez des pièges et des Toons ennemis. Les multiples aptitudes de Buster and Co seront d'une grande aide!





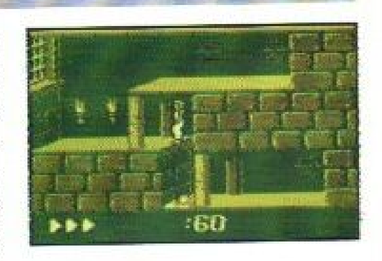
"Tiny Toon Adventures" allie l'humour aux graphismes des meilleurs dessins animés. Ce jeu est de la même veine que "Duck Tales™" ou "Wizards and Warriors" et vous y retrouverez vos personnages préférés!



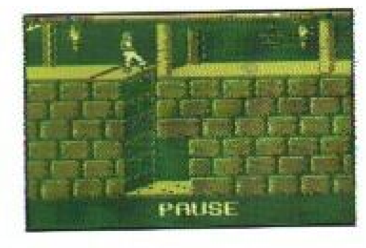


Voyagez vers les mystérieux temples de l'Orient, dans le rôle du Prince courageux parti à la recherche de sa bien-aimée qui y est détenue prisonnière. Cette aventure, qui vous met aux prises avec d'innombrables gardes Persans et des pièges inédits, ne doit certes pas, être prise à la légère!

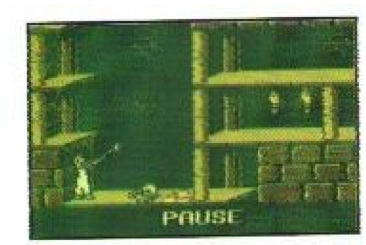
En tant que Prince Persan, vous devez survivre aux nombreux périls des différents niveaux afin de pouvoir trouver et sauver votre Princesse; elle vous attend. Si l'idée de base de ce scénario a déjà été traitée de nombreuses fois sous divers jeux, "Prince of Persia" l'aborde sous un angle tout à fait différent. Tout d'abord, la majorité des problèmes se présente sous forme de pièges: mandrins qui ouvrent une sarrasine, planchers hérissés de pointes et autres obstacles redoutables. Chaque niveau ressemble à un labyrinthe piégé, semé d'embûches et de difficultés sans fin. Vu le nombre de Persans à vaincre, l'utilisation du cimeterre ne sera pas un luxe!

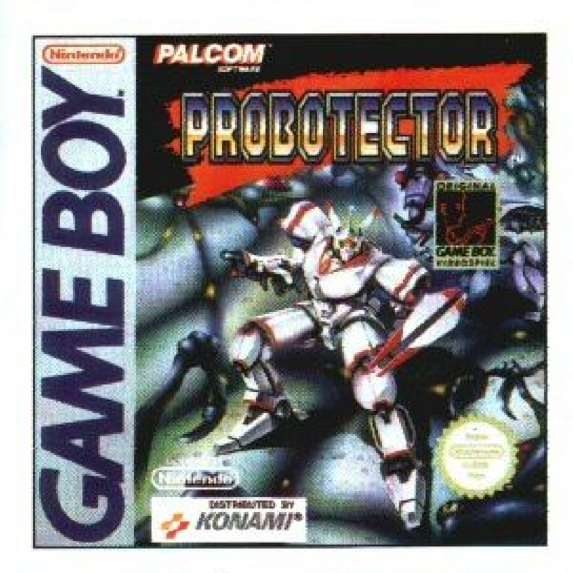


"Prince of Persia" sort également du commun par le contrôle quasi-total que vous avez sur le personnage principal. En plus des mouvements habituels (courir, bondir, s'accroupir) vous pouvez vous accrocher du bout des doigts aux plate-formes, y grimper ou en descendre et avancer petit à petit sur le bord. La qualité de l'animation de chacun des mouvements est tout simplement extraordinaire: les développeurs ont dû créer un nombre incroyable d'images pour obtenir ces résultats. Les détails ont été particulièrement soignés, depuis le déplacement des objets jusqu'aux dalles qui s'éffondrent. Un vrai régal pour les yeux!



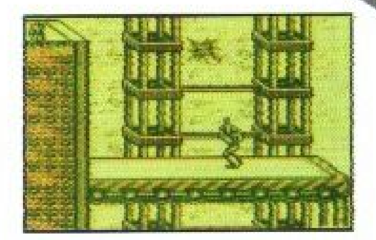
Cette aventure comprend de nombreux niveaux et vous aurez beaucoup à faire sur chacun d'eux; l'option "Password" (Mot de passe), qui vous permet de reprendre à partir du dernier niveau sur lequel vous avez joué, s'avère vraiment utile!



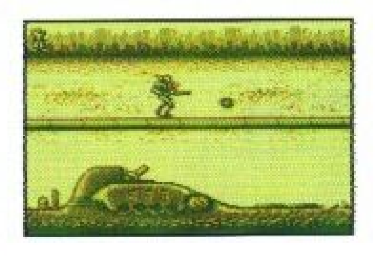


Encore plus vrai que nature, "Probotector" fait une entrée fracassante sur le Game Boy™! Retrouvez la puissance à l'état pur avec ce jeu spectaculaire!

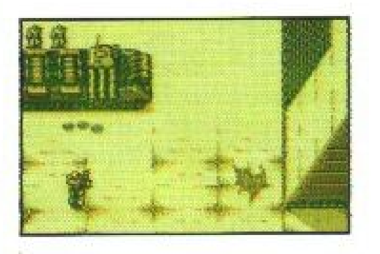
Vous jouez le rôle de Probotector et vous avez été envoyé pour éviter une invasion. Vous devez combattre dans une multitude d'endroits en vous servant de tout un arsenal d'armes pour détruire les hordes déchaînées. C'est par la diversité de ses niveaux et la constante variation de ses terrains d'action que "Probotector" se différencie des autres jeux du même type. Dès le premier niveau, vous êtes confronté à des ascensions et descentes abruptes ainsi qu'à des ascenseurs mobiles: un voyage à vous dresser les cheveux sur la tête au milieu de conduits étroits. Le flux des ennemis est interminable et leurs attaques incessantes; vous ferez sans doute fréquemment appel à la touche pause pour vous reposer des cyborgs blindés, des tourelles au tir continu et de la "petite" force navale que vous devez juguler!

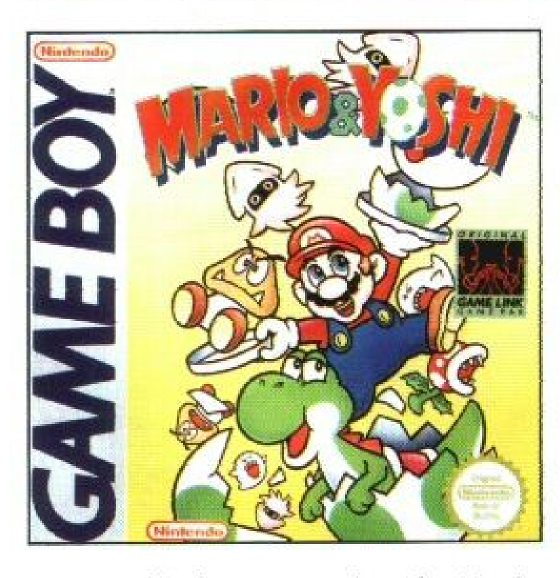


Le second niveau vous fait passer en vue générale et introduit, dans la partie, des véhicules blindés et un nombre incalculable de chars. Recherchez le canon thermoguidé. Vous pouvez ainsi débusquer l'ennemi presque sans difficulté. D'autres armes tout aussi efficaces sont à votre disposition. Pour les découvrir, n'hésitez pas à détruire certaines capsules!



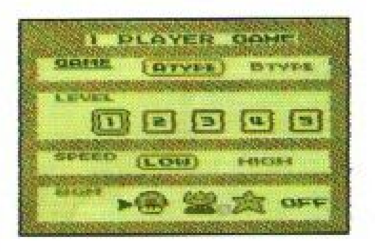
Des graphismes à vous donner la chair de poule, une action stimulante, de nombreuses variantes et d'innombrables rebondissements vous attendent dans "Probotector". Sous tous ses aspects, il est aussi bon que son aîné, en version NES. Une belle réalisation qui vaut la peine d'être essayée!



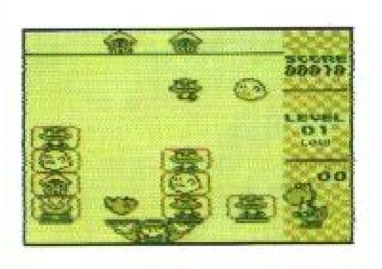


Yoshi, le partenaire de Mario dans "Super Mario World" est déjà bien connu des heureux propriétaires de la console Super Nintendo. Le voici sur le point de faire son entrée sur le Game Boy™ avec un tout nouveau jeu d'énigmes!

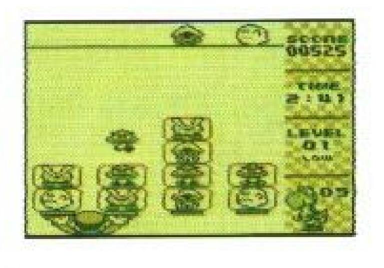
"Mario & Yoshi" se joue de la même manière que "Tetris", quoique le style et les techniques de jeu diffèrent sensiblement. Dans ce jeu, quatre plates-formes sont placées dans la partie inférieure de l'écran, et deux boîtes remplies de personnages tombent en même temps du sommet de l'écran. Faites appel à Mario pour modifier la position de ces plates-formes, réunir deux personnages identiques, et détruire deux boîtes. Ou bien, empêchez simplement la pile de dégringoler du haut de l'écran. Les personnages, parmi lesquels les Goombas et les Plantes carnivores, ont tous participé aux précédentes aventures de Mario, aussi pourrez-vous finalement les reconnaître avant de les détruire!



Yoshi entre en action avec son oeuf. Réunissez les deux parties d'un oeuf sur la même pile et peu importe le nombre de blocs pris en sandwich entre les deux, ils seront tous détruits lors de la jonction!



Comme dans la plupart des jeux de ce type, plus vous détruisez de blocs, plus le rythme s'accélère. Les nombreuses options proposées par "Mario & Yoshi" (possibilité de choisir une musique de fond, de jouer à deux ou de faire la partie B dans laquelle vous devez vider l'écran pour gagner) en feront certainement un succès à l'instar de "Tétris" qui ont remporté la faveur du public!



NES

Bubble Bobble

Thomas Tschollitsch	9 900 960
Sebastien Chapelle	2 987 500
Dafydd Gwyn	1 902 660
Davy Vandeputte	1 437 730

Double Dragon

Alexander Nami	135 000
Kurt Beyrus	97 650

Double Dragon II

Sven De Ruyver	362 420
Martin Flood	112 750
Bertrand Peret	88 920
Michel Hallet	70 650

Dr. Mario

Jurg Schelling	1 125 800
Sabine Schelling	303 900
Geraldine Courtois	291 000
Sabine Denis	258 000

Duck Hunt

Thomas & Paul Williams	691 200

Duck Tales™

Willi Mayr	32 325 000
John Burk	29 563 000
Clemens Mayr	11 178 000
Hari Frodel	11 124 000
Michaela Kurzbock	11 105 000
Gregori Baumann	11 034 000
Elsa Kenn	10 260 000

F-Zero

Gilles Clavel	48 500

Kickle Cubicle

Pascal Viot	4 411 200

Paperboy

Andre Guger	83 750
Bert Vanbrabaht	78 400
Beatrice Jimenez	76 450
Caroline Delcourt	16 750

Pinball

Marco Graber	921 870

Pinbot

Eric Mombaerts	121 001 698
Michael Kastner	99 999 999
Edgar Peeters	99 999 999
Cindy De Kerf	38 356 200
Jozef Detelder	26 728 200

Robocop

Fabrice Schnyders	197 456
Kenny Verboven	183 686

Super Mario Bros. 3

Jean Gilsoul	9 999 990
Francois Shantu	9 999 990
Gerda Wesley	9 999 990

Tetris

Arnaud Corens	999 999
Thomas Tobler	999 999

Les gagnants sont:

TURPIN Claude (L'HERMITAGE)
PATIN Philippe (BOULOGNE SUR MER)
LION Benjamin (FONT ROMEU)
GUYARD François (ULLY SAINT GEORGES)
COUVIDAT Cyril (LAGARDE)
HURIER Nicolas (ARCACHON)
SAUNIER Sébastien (BELLEGARDE-POUSSIEU)

Top 10 Meilleurs Jeux

1. Super Mario Bros. 3
2. Batman
3. Super Mario Bros. 2
4. Double Dragon II
5. Super Mario Bros.
6. The Legend of Zelda
7. Zelda II – The Adventure of Link
8. Disney's Duck Tales™
9. Chip 'n' Dale Tic & Tac
10. Battle of Olympus

Top Gun II

Dirk Schaap	102 000

SUPER NINTENDO

Super Mario World

Tony Dalmolin	9 999 990

GAME BOY

Castlevania

Francois Kint	26 350

Choplifter

Stefan Godefroid	24 000
Eric Darricarrere	20 430

Dr. Mario

Daniel Reding	33 600
Peter Lommelen	17 600
Luc Watrin	7 800

Duck Tales™

Vincent Vandenbranden	11 718 000
Martin Posch	13 731 000
Bernd Koller	11 602 000
Lennart Hoffmann	10 310 000

King of the Zoo

Olivier Mets	796 700

Kung Fu Master

Glenn Vanwaegevelde	998 530

Nemesis

Edouard Ragge	653 860

Pacman

Debby Jacobs	10 870

Paperboy

Julien Tholet	32 750
Hugues Servais	25 500

R-Type

Pieter Jan Dries	313 059
Wouter Weil	238 813

Revenge of the Gator

Marc Zottler	3 017 580
Gerald Leitgeb	1 081 270
Kevin Sanders	510 250

Super Mario Land

Dick de Best	999 999
Edouard de Wall	999 999
Susi Kerngast	999 999
Stephane Lutynski	999 999
Karin Osterreicher	999 999
Fabrice Schnyders	999 999
Sander Velema	999 999
Arnaud Soulet	999 999
Denny Winter	999 999

Tetris

Peter Lommelen	479 398
Johannes Mally	396 660
Claudia Sares	344 498
Elke Riesenhuber	309 048

Si vous recherchez la gloire et la notoriété, pourquoi ne pas figurer sur la page meilleurs scores du Club Nintendo? Par souci d'équité, nous ne pourrons faire paraître votre nom qu'une seule fois, mais pour mettre tous les atouts de votre côté, vous devez nous envoyer tous vos meilleurs scores! Tout ce que nous demandons, c'est une liste de scores ainsi que vos coordonnées, votre âge (ne soyez pas timide!!) et une photo de chaque score à l'écran. Il est important que nous sachions quel est votre âge, car nos critères de sélection ne sont pas seulement basés sur le score, mais aussi sur la tranche d'âge. Avez-vous pensé à une combinaison parents/enfants? Chers parents, nous savons que vous êtes des Nintendomaniaques confirmés. Pourquoi ne pas comparer vos scores à de la nouvelle génération?... Sans triche, bien sûr!

Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.

Cher Mario,
Je suis depuis peu l'heureux possesseur de la Super NES française (bravo c'est une réussite), mais je suis assez triste quand je vois le nombre de jeux en vente.
Vincent BLONDEAU
72000 LE MANS

Cher Vincent,
Merci pour cette lettre que j'ai lue avec grand intérêt. Je comprends ta déception mais sans plus attendre, je te donne la liste des jeux sortis sur la SUPER NES:
SUPER TENNIS, SUPER MARIO WORLD, FINAL FIGHT, LEMMINGS, ADDAM'S FAMILY, CASTLEVANIA 4, SUPER WRESTLEMANIA-WWF, UN SQUADRON, SUPER SOCCER, SUPER R-TYPE, F-ZERO, PAPERBOY 2, SMASH TV, RIVAL TURF
De quoi s'amuser durant de nombreuses heures!!!
A bientôt.
Mario

Bonjour Mario,
Je suis allé à Lacanau pour participer au SUPER TOUR'92. C'est génial..., très bien organisé, le personnel est vigilant et charmant. Bravo à tous. Mais je voudrais savoir où se déroulera le championnat et comment?? Merci et bisous à toute l'équipe.
Olivier THIBAUT
17200 ROYAN

Cher Olivier,
Toute l'équipe du Super Tour est très heureuse que tu aies apprécié ta journée.
Pour avoir des chances d'être convoqué à Paris, une demi-finale a lieu à chaque étape, et les 10 joueurs ayant obtenu les meilleurs scores sont retenus.
Une finale à 5 joueurs détermine le meilleur. Durant tout le tour, 40 personnes sont sélectionnées pour aller à Paris vers la fin de l'année 92 ou début 93. La récompense est... Un superbe voyage aux Etats-Unis.
Alors que le meilleur gagne!!
Bisous et à bientôt
Mario

Cher Mario,
Pourrais-tu me donner quelques renseignements sur le GAME GENIE et le jeu KICK OFF, car dans ce dernier je n'arrive pas à passer...
Je te remercie beaucoup, à bientôt.
David BEAUGENDRE
19000 TULLE

Cher David,
Je te remercie beaucoup pour ta lettre et réponds à ta question que bon nombre de personnes me posent.
Le Game Génie et le jeu KICK OFF ne sont pas des articles distribués par Nintendo, je ne peux donc pas te donner d'nformation. Je suis désolé.
Pour obtenir des astuces sur le jeu KICK OFF, tu dois contacter les
ETS GUILLEMAUD
au 16 (1)
99-08-90-88
Tchao!!
Mario

Cher Mario,
Je possède la console NES, et je voudrais savoir si tu peux me l'échanger contre la SUPER NES, ou mettre une petite annonce dans le magazine du club.
Merci d'avance.
Mélanie DENAMBIDE
74440
VERCHAIX

Chère Mélanie,
Je comprends très bien que tu veuilles posséder ce petit bijou. Mais le magazine du Club NINTENDO a pour objet d'informer les joueurs sur les nouveautés, de leur donner des astuces pour mieux réussir à jouer et de les faire participer à ses nombreux concours.
Les échanges de consoles ou jeux ne font donc pas partie de nos activités et c'est la raison pour laquelle nous ne faisons pas paraître de petites annonces.
Attends, j'ai une idée... Et si tu demandais à ta famille ou tes amis. Peut-être arriveras-tu à trouver un acquéreur...
Gros bisous et bonne chance!!
Mario

Club Nintendo, BP14, 95311 Cergy Pontoise Cedex, France.



La plus grande aventure de Mario sur Game Boy™!

Aidez Mario à délivrer Marioland du maléfice de Wario. Découvrez les 6 pièces d'or qui lui permettront de pénétrer à l'intérieur du château dans cette aventure encore plus dangereuse et palpitante.